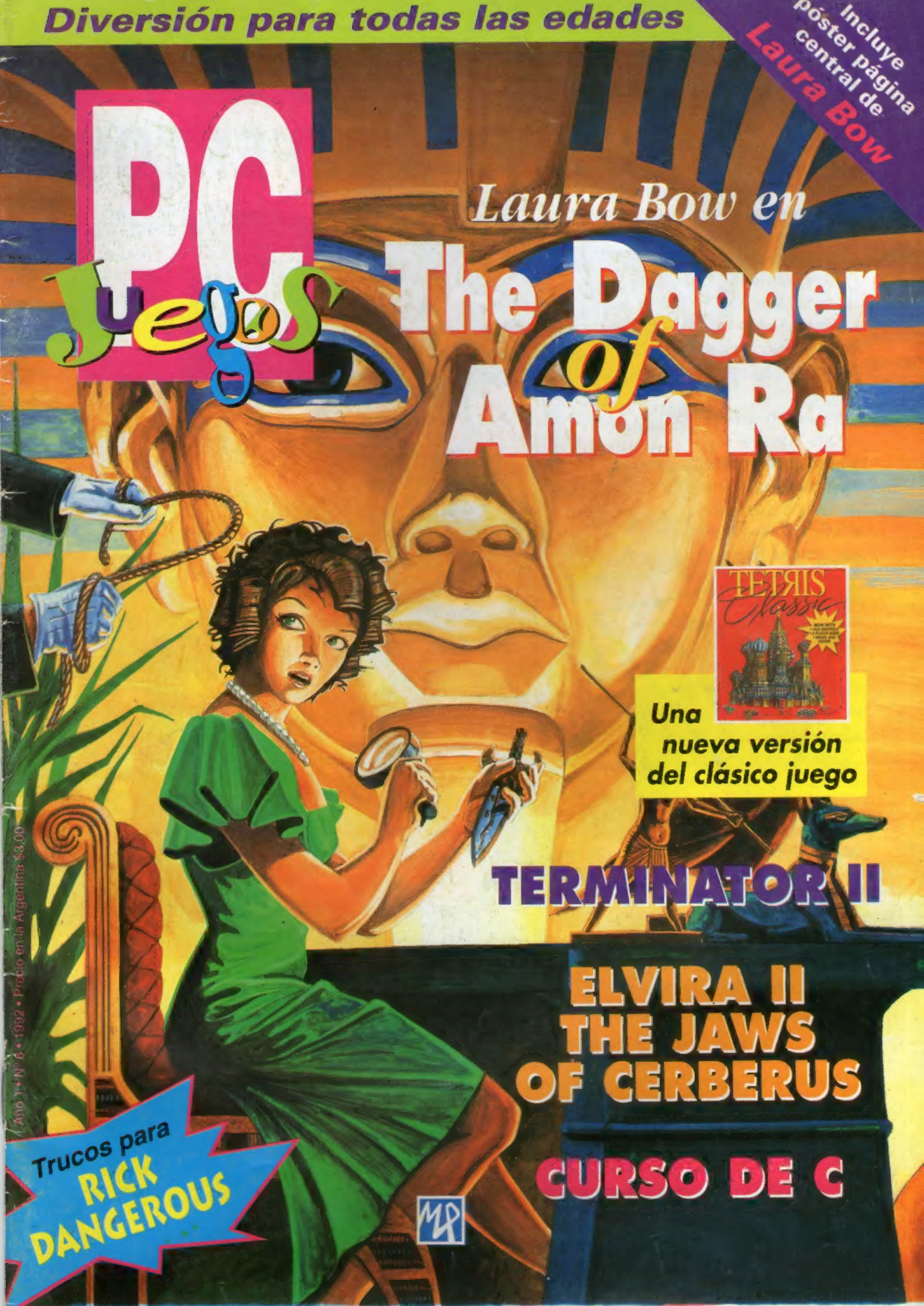

Diversión para todas las edades
Incluye póster página central de Laura Bow
PC Juegos
Laura Bow en
The Dagger of Amon Ra
TETRIS Classic
Una nueva versión del clásico juego
TERMINATOR II
ELVIRA II
THE JAWS OF CERBERUS
CURSO DE C
Trucos para RICK DANGEROUS
Año 1 • Nº 6 • 1992 • Precio en la Argentina $3.00



EMPRESA EDITORA
MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI SABBIONE
MARIO GRUSKOIN

COLABORADORES
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO JUAN DAMONTE
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS

DIRECCION DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
JAVIER MILLER

ARMADO
KARINA JERKOVIC
JUAN CARLOS COHEN

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR

SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

MP

DISTRIBUIDORES
Capital: M.Cancellaro e Hijo **Interior:** D.I.S.A **Uruguay:** Martinez -Sanabria **PC JUEGOS** es una pubicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, A. Alsina 2129 (1090) Buenos Aires, Argentina. Tel.: 951-6071 / 953-7635 / 954-1910/1911 Fax (541) 954-1791. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

Impreso en I.P.E.S.A. Magallanes 1315 Capital Federal.

EDITORIAL

La mayoría de la gente que juega con las computadoras son varones, y esto se puede corroborar en los locales de video juegos o en los comercios que venden juegos para computadoras. Otros datos para completar esta lista es la encuesta que realiza nuestra revista, en la que contestan hombres en su gran mayoría.

Esto, que a simple vista es algo sin trascendencia, en realidad es todo lo contrario pues, es un verdadero problema que se les presenta a las jóvenes mujeres que en el futuro buscarán empleo y cuya experiencia con las computadoras es muy pequeña y hasta en algunos casos, casi nula.

Una persona que se encuentre ante el inconveniente de no poder cargar un juego en su PC generalmente comienza a buscar el problema echando mano a programas utilitarios o bien introduciéndose de lleno en el sistema operativo. Es de esta manera, por medio de errores (algunas veces a tal punto que hay que formatear el disco rígido y hasta solicitar ayuda de algún amigo con mayor experiencia "en cometer errores"), o bien escuchando a gente más idónea, que se va ingresando de a poco en el mundo de los programas utilitarios y hasta en algunos casos se comienza a programar con un solo objetivo, que es el de, por ejemplo, ponerle vidas infinitas a determinado juego. Este hecho ¿por qué se produce?, ¿acaso a las mujeres no les gusta la computadora?

Todo lo contrario. Le gustan las computadoras tanto como a los hombres, pero en los programas de juegos ocurre lo mismo que en el cine: cuando una pareja va a ver una película, la disyuntiva (en la mayoría de los casos) está en ir a ver una de acción o una de amor... bueno, en los juegos de computadoras ocurre lo mismo, no es muy común poder observar a una mujer jugando un buen partido de fútbol en la computadora o bien luchar al mejor estilo Bruce Lee en un video juego de Kung Fu, y mucho menos eliminar enemigos desde un avión o desde una nave espacial.

Los únicos juegos que pueden atraer la atención de las mujeres son las aventuras, algunos RPG no muy violentos y, sobre todo, los juegos de ingenio. Ante este importante problema, las compañías de software han comenzado a realizar juegos en donde se puede elegir el sexo del protagonista, o bien aventuras en donde "el" protagonista es una mujer; incluso una compañía realizó un juego sobre las famosas muñecas Barbie.

Pero por lo que pude observar, todavía falta mucho como para que las mujeres comiencen a jugar de lleno con las computadoras.

Espero desde ya que las compañías tomen en serio este problema aportando con excelentes programas como lo vienen haciendo hasta ahora.

SERGIO CLAUDIO MICHINI

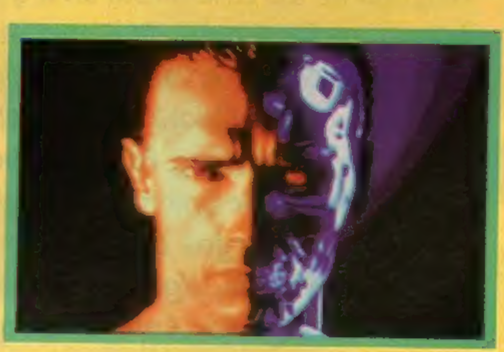
SUMARIO



The Dagger of Amon Ra



Elvira II



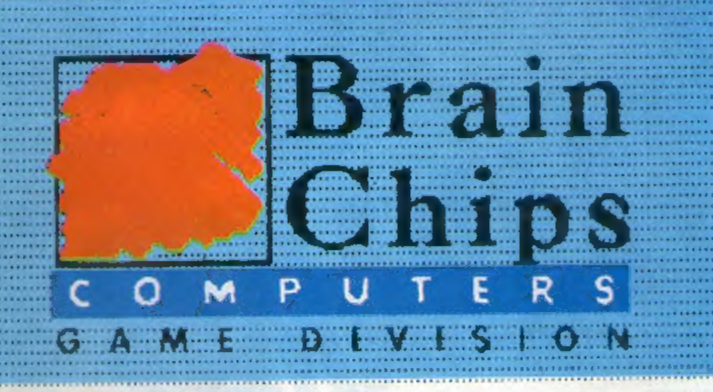
Terminator II



Dune

PARA NOSOTROS SU DIVERSION ES COSA SERIA





ESTOS SON SOLO ALGUNOS DE NUESTROS ULTIMOS TITULOS

- QUEST FOR GLORY III
- THE LEGEND OF KYRANDIA
- STRIKE COMMANDER
- KING'S QUEST VI
- FAIVEL
- LARRY CASINO
- MIXED UP FAIRY TALES
- 1942 TASK FORCE
- E.S.S.
- THE TREEHOUSE
- SIMCITY FOR WINDOWS
- STREET FIGHTER II

Y MIL TITULOS MAS



AV CALLAO 1265 LOC. 4



814-1014

BY FRANK

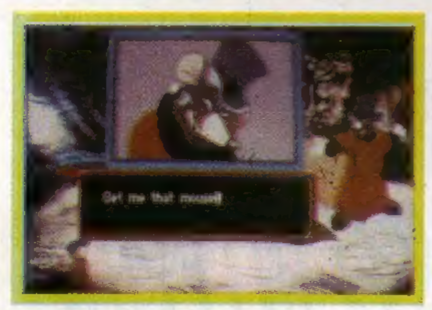
NOVEDADES



AN AMERICAN TAIL
de Capstone

Llega a las pantallas de nuestra PC el fabuloso personaje de la película de STEVEN SPIELBERG: FAIVEL, UN CUENTO AMERICANO, el simpático ratoncito ruso que se pierde en el mar y llega a las





An American Tail

costas de los Estados Unidos. Allí comienza la aventura en donde debe encontrar a su familia. Esta aventura presenta un escenario totalmente digitalizado a partir de las imágenes de la película original.

Con el nuevo sistema de comple-



An American Tail

tar la aventura con íconos, la frontera del idioma queda un tanto superada. Las situaciones se deben resolver en orden, porque en caso contrario no se podrá avanzar en el juego.

Esta nueva aventura de CAPSTONE está dedicada a los más pequeños de la familia, pero esto no quiere decir que los problemas que se irán sucediendo se resuelvan muy fácilmente.



PIT FIGHTER
de Domark

Esta es una excelente producción para PC de los juegos de Video Ga-



Pit Fighter

mes de salón, o de la máquinas grandes de video juegos, con imágenes totalmente digitalizadas.

En la pantalla aparecen luchado-



Pit Fighter

res que deben ir ganando para poder subir en el ranking y poder a llegar a ser campeones.

Otra de la posibilidades con que cuenta este arcade de lucha es que se puede elegir uno o dos jugadores para pelear contra la máquina.

Los personajes que podemos elegir son: Ty, Kato y Buzz, cuyas imágenes son digitalizadas, dándole a este arcade una muy buena sensación de realismo.



SUPER SPACE INVADERS
de Domark

Esta nueva recreación del primitivo juego de computadoras tiene un atractivo especial: posee numerosos niveles. Además cuenta con gráfi-



Super Space Invaders


13/20
TODAS LAS SEMANAS
EN TU KIOSCO
APARECE Y DESAPARECE
• POSTERS
• MUSICA • LA MOVIDA
• PICADO FINO • TODO EL SHOW
• INFORMACION GENERAL
• DISCOS • CHARTS • TURISMO
• EL SEXO ES SALUD • LO QUE SE CANTA
• GRAFOLOGIA • EDUCACION • CUENTOS
• CINE • ENTREVISTAS • CLAVE DE SOL
• LAS BANDAS • CONCURSOS • VIDEO
• BELLEZA • TEATRO • CORREO
• HOROSCOPO • MISS 13/20 • DEPORTES
• RADIO • POR EL PAIS • GUIA GRATIS
• LAS DISCO • CLASIFICADOS





Super Space Invaders

cos en VGA y soporta tarjeta de sonido brindándole al jugador la calidad necesaria para los nuevos equipos de PC y así volver a batir el récord en un juego que fue muy popular unas décadas atrás. Sus escenarios realzan las características propias de este muy buen arcade.



GLOBAL EFFECT
de Electronics Arts

Este juego de origen británico con una excelente terminación nos brinda un estilo similar al SIM CITY, pero mucho más renovado, dándonos ade-



Global Effect

más amplias facultades de decisión.

Al comenzar el juego, uno asume la responsabilidad de darle todo lo necesario a la familia Jones, la cual colonizará este nuevo planeta.

Nuestra importante misión es la de brindar todos los servicios necesarios como para que esta familia se desarrolle y lleguen al lugar nuevos habitantes, donde en ese momento comienza la verdadera problemática del juego.

Las primeras actividades son las de proveer agua potable, energía y servicios sanitarios. Luego, a estos servicios se le agregan también caminos y todo lo que se refiere a una infraestructura básica de una gran ciudad en potencia.



CHALLENGE OF THE FIVE REALMS
de Microplay

El demoníaco señor de Grimnoth quiere obtener por todos los medios la corona de Alonia. Si este hecho sucede, el mundo se deslizará ine-





Challenge of the Five Realms

xorablemente hacia la destrucción.

El pacífico y sumiso mundo de Nhagardia está comenzando a paralizarse por la terrorífica plaga de la oscuridad de Grimnoth.

Nosotros asumimos la personalidad del príncipe de Alonia y contamos con tan sólo cien días para equilibrar las fuerzas del mal y devolver al mundo su tan preciada paz.

En esa escasa cantidad de tiempo deberemos resolver todos los misterios que se encierran detrás del po-



Challenge of the Five Realms

der de Grimnoth y de esta manera vencer sus demoníacas fuerzas.

El camino al triunfo siempre estará en el límite de la realidad y la fantasía. Pero aceptando este desafío, usted será el primero en muchos siglos en atravesar los cinco reinos mágicos de Nhagardia.

La fuerza del bien deberá prevalecer a través de los reinos que están debajo del agua o bien en el cielo.

En la búsqueda de las soluciones para estos misterios, se deberán tomar todos los objetos encantados que se hallan a su paso en el largo camino a la victoria.

Con excelentes gráficos y sonidos, esta nueva aventura de Microplay nos brindará todos los elementos necesarios para atrapar toda nuestra atención.



THE LEGEND OF KYRANDIA Book One
de Westwood Studios

Luego de ver muchas aventuras siempre imaginamos algo totalmente fantasioso, que es poder llegar a ver un juego realizado entre LUCAS ARTS y SIERRA ON LINE; esto no creemos que sea posible, pero existe la empresa WESTWOOD STUDIOS, que por la calidad gráfica y de sonido que tienen sus juegos no está tan lejos de lo que imaginabamos. Con las características más sobresalientes se ha realizado una



The Legend of Kyrandia

excelente aventura gráfica destinada a los más pequeños de la familia, aunque nadie puede quitarle a los mayores la posiblidad de jugarla ya que es extraordinaria. Este nuevo producto se llama THE LEGEND OF KYRANDIA, BOOK ONE.

La historia se desarrolla en una pequeña isla, Kyrandia. La paz y la armonía reinaba entre los habitantes del lugar, pero un día el malvado y perverso Malcolm decidió destruir todos los árboles y plantas de la isla y sólo Brandon, el nieto de un viejo sabio, podría resolver con astucia e inteligencia los problemas y los enigmas que permitirán restablecer la paz en la paradisíaca isla.



The Legend of Kyrandia

Una vez que Brandon hubiera destruido al malvado Malcolm, podría volver a la vida a su querido abuelo, que había sido convertido en piedra por los hechizos de Malcolm.



The Legend of Kyrandia

Las primeras imágenes que nos llegaron de este juego nos deslumbraron por la calidad de gráficos, la animación y el sonido.

Esta es la primera parte de una serie de aventuras, que nos irán introduciendo en el mundo de la fantasía.

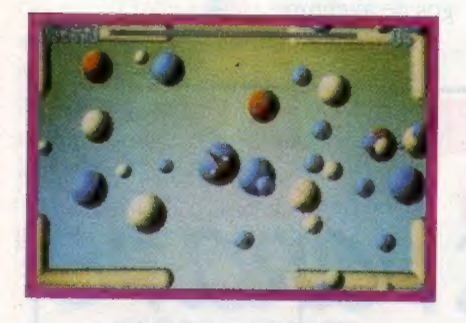
Es muy probable que esta compañía, en poco tiempo, comience a formar parte del grupo de las firmas más importantes en este tipo de juegos de aventuras.

INGENIO

E-MOTION
de US Gold

Vamos a utilizar este espacio para hablarles sobre "E-Motion" , un gran juego en donde, una vez más, intervendrán nuestra habilidad, rapidez y astucia para resolver cada uno de los niveles.

Su desarrollo es el siguiente: contamos con una nave (que con las teclas "A" y "S" girará hacia la izquierda y hacia la derecha, y des-



pués con la barra espaciadora acelerará), con la cual empujaremos a unas esferas (o átomos) que son de diferentes colores.

Si se tocan 2 átomos de igual color, automáticamente desaparecerán y se nos incrementará nuestro puntaje en este nivel.

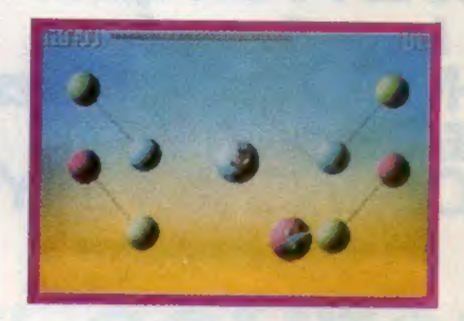
Al tomar contacto 2 esferas de distinto color, aparecerá una esfera más pequeña que, si las recogemos

HARD REQUERIDO

8086, 80286 O MAYOR
CGA, EGA, VGA
JOYSTICK

rápidamente, nos aumentará el tiempo de juego en esta partida, el cual se encuentra indicado en la parte superior de la pantalla.

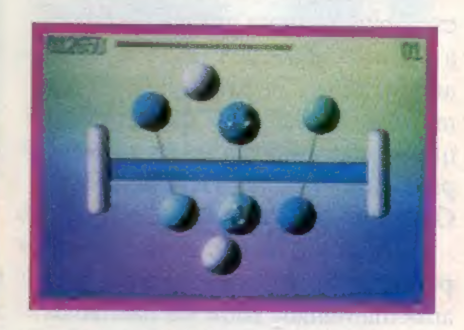
Hay que tener en cuenta que estas últimas esferas con el tiempo crecen, y si quedan en cantidad impar no podremos terminar el nivel (ya que éste termina cuando no hay más esferas en la pantalla). Las esferas grandes también con el tiempo empiezan a titilar y luego explotan



(descontándonos algo de tiempo). Pero la forma definitiva de perder es cuando se nos acaba totalmente el tiempo de juego.

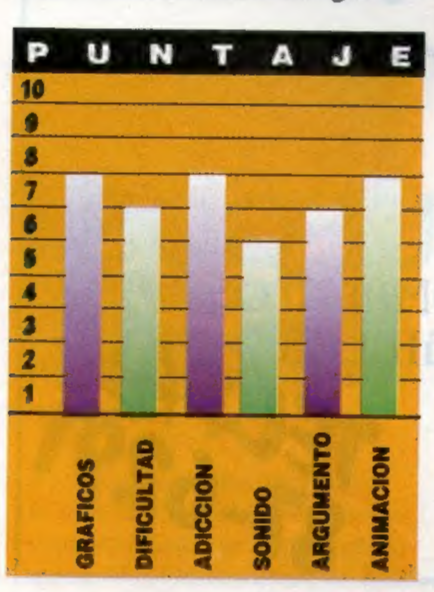
Durante el juego hay niveles "Bonus", en donde debemos recoger varias esferas pequeñas, de distinto color y con distintos "puntajes", en un tiempo preestablecido.

Además, en los niveles superiores las esferas (o átomos) están ligados con una especie de "elástico"o "resorte", y por lo tanto la dificultad aumenta considerablemente.



Este programa cuenta con unos simples pero fabulosos gráficos para las tarjetas CGA, EGA y VGA.

MARTIN G. RODRIGUEZ



TETRIS CLASSIC
de Spectrum Holobyte

Como no podía faltar en esta sección, vamos a comentarles TETRIS CLASSIC, una nueva versión del conocido "tetris".

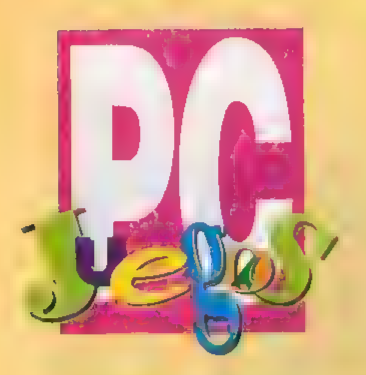
El desarrollo del juego es bastante simple: hay que acomodar fichas de distintas formas geométricas, mientras van cayendo, de forma tal que éstas completen una línea horizontal.

Al completarse totalmente, la línea formada desaparecerá automáticamente, y luego todas las otras fichas bajarán un espacio.



Juego para competir:
PREHISTORIK
de Titus

1er Gran Campeonato Nacional de Arcade '92



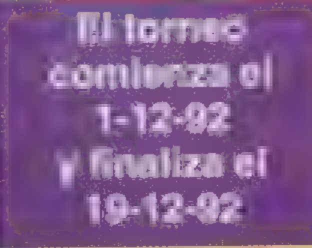
PCJUEGOS Busca al Campeón Nacional de Arcade 1992

1º Premio: 1 Sound Blaster Pro
2º Premio: 1 Joystick y 1 Juego Original
3º Premio: 1 Juego Original

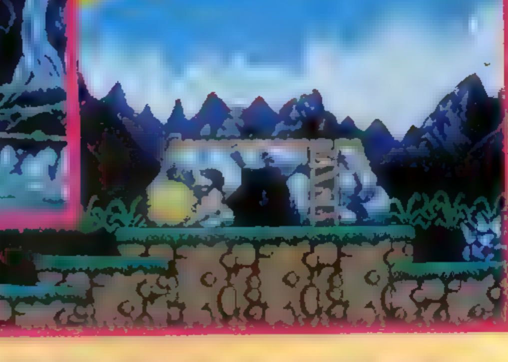
Inscribite gratis en Alsina 2129 Capital Federal

CIERRE DE NSCRIPCION

30/11/92

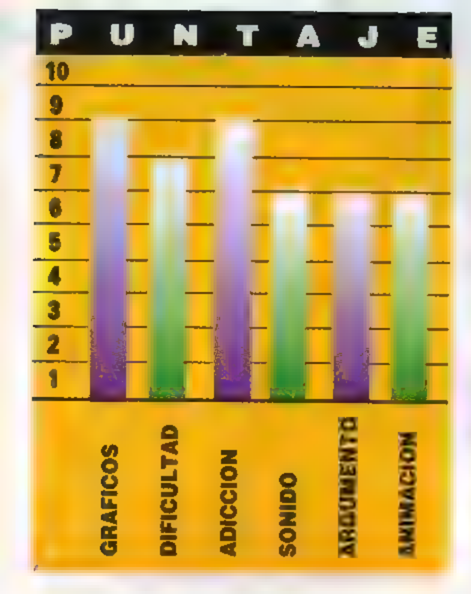






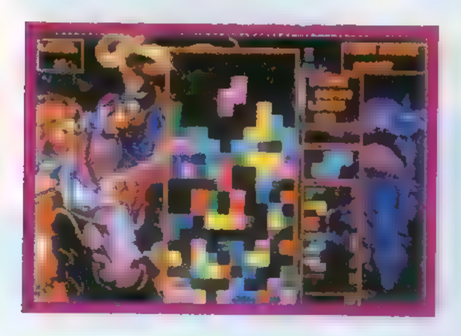


Todos los que participen obtendrán un bono de descuento para los más importantes negocios del ramo: Brain Chips, Jessy, MS Computación, etc.



No debemos dejar huecos o espacios libres, ya que las fichas en juego quedarán cada vez más cerca del borde superior; y cuando no entren más fichas en la pantalla perderemos.

Cada 10 líneas que desaparecen cambiaremos de nivel, y además aumentará la velocidad con que caen las fichas. También con ese cambio de nivel varía el dibujo de fondo de la pantalla de juego.



Claro... los que conocen al antecesor de este juego dirán: ¿qué cambios hay? ... Entonces les contestamos: este juego cuenta con unos

HARD REQUERIDO

80286 O MAYOR
EGA, VGA
TARJETA DE SONIDOS
JOYSTICK/MOUSE

fantásticos gráficos para las placas EGA y VGA; soporta 8 tarjetas de sonido distintas; cuenta con más de 10 niveles "en todas sus formas"; y de allí lo más importante, además del juego simple (para un solo jugador), se le incorpora la posibilidad



de que jueguen 2 personas simultáneamente en la pantalla (como en los video games); y otras opciones,



como juegos "cooperativos" o en modo competición.

También podemos seleccionar el tiempo de juego, ver qué ficha caerá próximamente y las estadísticas con respecto a las formas de las fichas utilizadas en el juego.

Como verán, una nueva edición de un gran programa viejo, que todavía nos puede sorprender.El juego original fue creado por un estudiante ruso y recorrió el mundo entero.

Ya tiene un lugar preponderante en los juegos de ingenio y es uno de los más vendidos.

Esta nueva versión del tetris, se suma al gran caudal de juegos que ya salieron a la venta hace algún tiempo y ahora con las nuevas tarjetas de sonido y las posibilidades que dan las placas de video VGA, hace su reaparición con imágenes y sonidos renovados. Siempre entre aventuras o arcades un buen partido al tetris no viene nada mal.

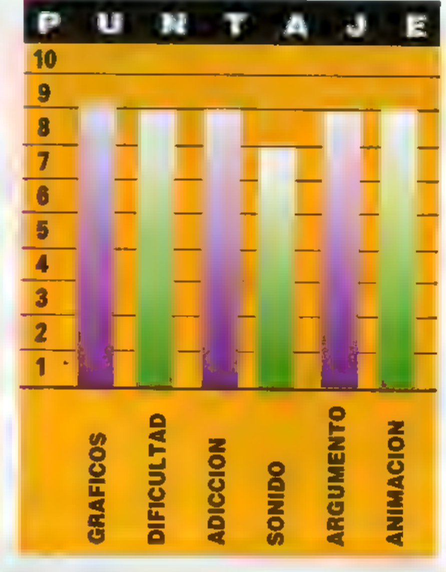
MARTIN G. RODRIGUEZ

X-MAS LEMMINGS

de Psygnosis

Cuenta la historia que Dios creó al mundo en seis días, y luego, en el séptimo creó a los Lemmings.

Después de simplemente "Lemmings" y "Oh!, no more Lemmings" (las primeras dos versiones del juego), ahora esta gran compañía Psygnosis nos presenta otra



aventura "Xmas Lemmings", una historia de navidad pero con estos simpáticos gnomos (o diminutos duendecitos).

Nuestra misión dentro de esta historia es llevar a salvo la mayor cantidad posible de Lemmings hasta la salida de cada nivel.

Cada nivel es un mundo, y por lo tanto un nuevo desafío donde habrá que utilizar la estrategia y la



ayuda de nuestros amiguitos en todas sus formas.

Estos duendecillos comenzarán a caer desde una puerta a nuestra pantalla, y lo único que hacen es caminar de un lado a otro. Nosotros debemos guiarlos y dirigirlos haciendo uso de todas sus funciones, que aparecen como dibujos o íconos indicativos de cada una de ellas. Están

HARD REQUERIDO

8086 O MAYOR
EGA/VGA
PLACAS DE SONIDO
MOUSE/JOYSTICK

ubicados en la parte inferior de la pantalla (de izquierda a derecha):

El que escala: sirve para subir hasta los lugares más altos.

El del paracaídas: sirve para que, al caer desde un precipicio o una superficie muy alta, nuestros pequeños amiguitos no se estrellen contra el suelo.

El que explota: sirve para eliminar un Lemming, si está en una función o posición que nos estorba.

El que detiene: impide que los Lemmings pasen por ahí.

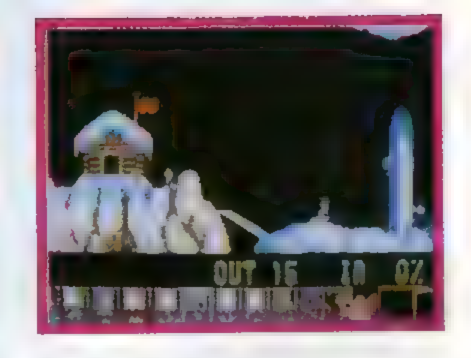
Esto nos permite algunas veces encerrarlos y trabajar tan sólo con unos pocos lemmings.

El que arma escaleras: sirve para subir o cruzar hasta otros lugares mejores o evitar trampas.

El que rompe la pared: permite abrir camino horizontalmente sobre casi cualquier cosa.

El del pico: abre camino haciendo un tunel en diagonal hacia abajo.

El que excava: abre camino haciendo un tunel hacia abajo.



Otras opciones en pantalla:

- Para que los Lemmings caigan más juntos o más separados.
- Una bomba atómica que destruye a todos los Lemmings de una manera muy simpática.
- Pausa (huellitas).

Utilizando todas estas funciones en su debido momento podremos pasar fácilmente de nivel. Lo importante es planificar un camino y después actuar ordenadamente.

Recomendamos para jugar hacer uso de un mouse, ya que "clickeando" sobre una función y luego sobre un Lemming, éste obedecerá inmediatamente y de esta manera ganaremos un pequeño instante dándonos ventaja en el juego .

Para pasar de nivel hay que completar un porcentaje de Lemmings salvados (que se indica al principio de cada pantalla), en un cierto tiempo. Si lo completamos, además de cambiar de mundo, se nos otorgará un código de letras.

Este sirve para no empezar siempre desde el primer nivel al jugar nuevamente de donde lo dejamos.

Este programa, además de tener muchos niveles, cuenta con fabulosos gráficos para las tarjetas EGA y VGA; soporta placas de sonido, y se puede jugar con teclado, joystick o mouse, siendo este último el más recomendable para este juego.

MARTIN G. RODRIGUEZ

KLAX
de Domark / Tengen

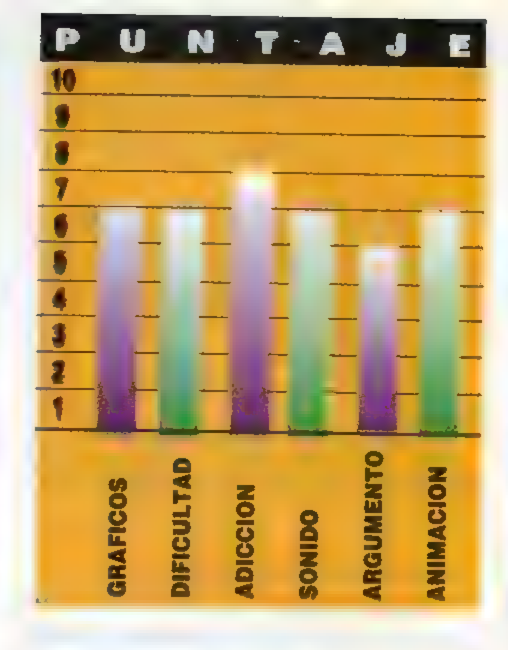
KLAX es un programa de habilidad e ingenio, en donde mayormente interviene nuestra rapidez y agilidad.

Es un juego de fichas en donde, a medida que éstas caen, debemos acomodarlas. Son de distintos colores y si se unen tres unidades (ya sea en vertical, horizontal o diago-

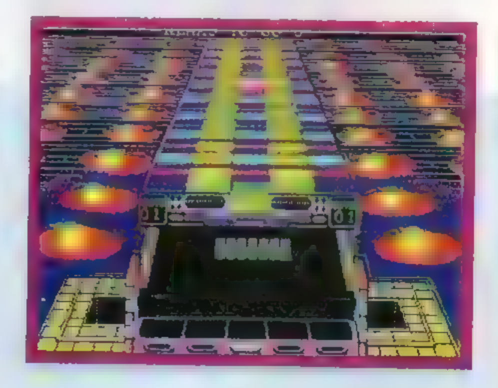


nal) desaparecen dejando un lugar vacío para seguir jugando.

Haciendo desaparecer tres grupos



de fichas pasaremos al segundo nivel, y en los niveles superiores aumentará la velocidad y el número de "grupos de fichas" a desaparecer.



Más adelante, en vez de tres fichas, los grupos serán de cuatro y hasta cinco unidades.

Cuando las fichas caen las recibe una especie de cesto, que las puede retener, depositar en el lugar deseado, o tirarlas de vuelta para arriba ;de esta última forma, al devolverlas, se nos dará más tiempo para completar otros juegos.

HARD REQUERIDO

8086, 80286 O MAYOR
HERCULES, CGA, EGA, VGA

Por un grupo que desaparece en vertical se nos otorgan cincuenta puntos, por uno en horizontal mil puntos y por uno en diagonal cinco mil puntos. También se nos incrementa el puntaje por cada lugar libre que quede al pasar de nivel.

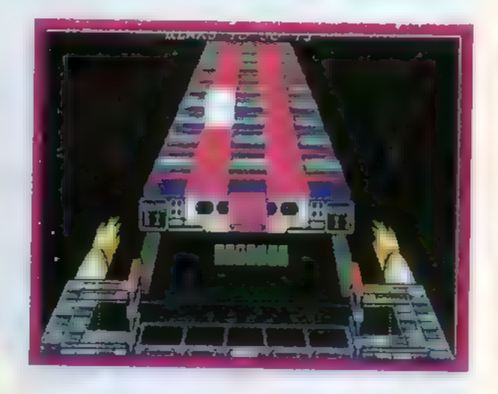
Este programa cuenta con muy buenos gráficos para las placas HERCULES, CGA, EGA y VGA. Además tiene una gran dificultad , pero sin duda los atrapará bastante tiempo ante sus monitores.

Una de las características más importantes de este juego de ingenio



es su gran adicción, que además cuenta con muchos niveles, en donde a cada paso que avancemos éstos nos serán más difíciles y además sus gráficos cambiarán según el puntaje. Si bien el comienzo del juego parece ser fácil, esta situación cambia en el transcurso de la partida.

Una de las características que posee KLAX es que a los pocos minutos de comenzar a jugar se convierte inmediatamente en entretenimiento muy adictivo.



El jugador nunca debe fiarse de tener la partida casi ganada porque si realiza un mal movimiento en las fichas puede cambiar el resultado.

Si buscan un juego de tablero, y que además sea muy divertido, no duden, KLAX puede ser la opción.

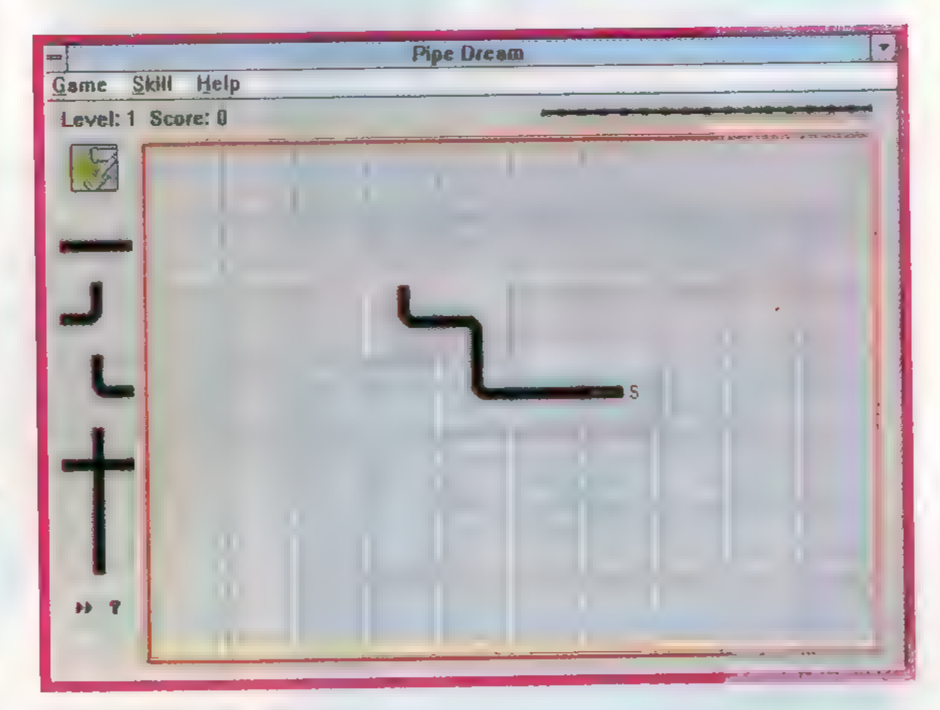
MARTIN G. RODRIGUEZ



ENTERTAINMENT PACK 2

de Microsoft

Cuando se dice "Windows" uno instantáneamente comienza a imaginar las distintas ventanas que se pueden abrir en este sistema y los programas que comúnmente se utilizan en él, pero nunca se asocia esa palabra con entretenimiento. Cometemos un grave error, porque de a poco se están incorporando una serie de juegos para estos sistemas: simuladores de ciudades, golf de excelentes gráficos, juegos de ajedrez y sobre todo juegos de naipes. Pero la carasterística más particular es una serie de solitarios y simuladores de juegos de mesa de muy buena calidad, los que Microsoft nos brinda en sus famosos "Entertainment Packs". Este paquete (Entertainment Pack 2), contiene los siguientes entretenidos juegos:



Pipe Dream

PIPE DREAM:

No se necesita experiencia en plomería, pero la idea del juego es ir uniendo los distintos caños para que el agua, que enseguida comienza a fluir, pueda ir de un extremo al otro. Para hacerlo se cuenta con muy poco tiempo y no siempre tenemos a mano el caño que necesitamos.

Los trozos de caño que tenemos tienen las formas más variadas, como codos, sifones, sinuosos, rectos, curvos, en cruz, etc., los cuales se deben unir hasta que el líquido que pasa en el interior de ellos llegue a destino y de esta manera, podemos pasar al nivel siguiente.

FREECELL:

Este juego de naipes consiste en un entretenido solitario. Con todas las cartas del mazo mezcladas y puestas en grupo con la figura hacia nosotros debemos ir sacando los



Freecell



Tut's Tomb



Jigsawed

naipes correlativos y por símbolo hacia una de las celdas, llamada casa, y si no se tiene el número siguiente se pueden utilizar otras celdas de tránsito, también llamadas celdas de paso.

Las cartas se deben sacar de una en una hasta lograr completar cada uno de los símbolos en orden correlativo creciente.

TUT'S TOMB:

Este es otro solitario de naipes en donde se deben sacar dos cartas cuyos valores sumados deben dar como resultado un total de trece. Se pueden tomar cartas de la mesa o del mazo, o bien combinadas entre ambos grupos de naipes. Las cartas con la K, (los reyes), son los únicas que se guardarán solas, es decir sin su par.

Este es un juego bastante difícil y también tiene un factor muy importante: es la ubicación de las cartas en el mazo con relación al azar o a la suerte que nos toque.

JIGSAWED:

Este es un excelente rompecabezas y la única regla es colocar la piezas en donde corresponde para poder completar la figura original.

Una de las características más importantes es que acepta gráficos con extensión BMP; esto quiere decir que se pueden ingresar todos los gráficos que se deseen y de esta manera el juego se convierte en un puzzle infinito.

RODENT'S REVENGE:

El argumento de este juego es que uno personifica a un pequeño ratón y debe encerrar a los hambrientos gatos para poder liberarse; la manera de hacerlo es corriendo los bloques que hay dispersos de tal manera que los atrapados sean los gatos y no nosotros.



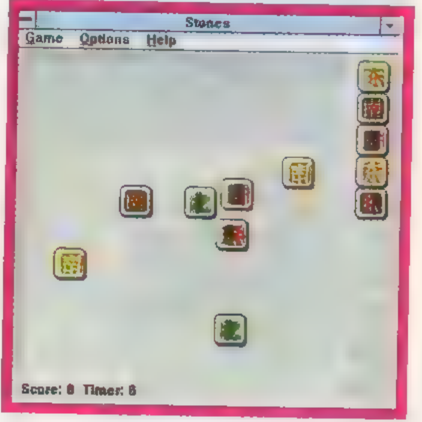
Rodent"s revenge

Para utilizar este juego se deben usar las teclas del Key Pad o teclado numérico, y para recomenzar el mismo se utiliza la tecla <F2> o abrir el menú en "new game".

STONES:

Sobre un cuadrado se deben colocar piedras con dibujos y colores similares. Estas piedras pueden colocarse juntas, siempre y cuando tengan alguna característica en común.

El juego termina cuando no se puede poner ninguna piedra más.



Stones

Cada una de las fichas o piedras tienen un agradable y pintoresco adorno en letras de lenguaje oriental y el fondo varía de color según la familia a la que pertenezcan.

RATTLERACE:

Este entretenimiento es similar al viejo "juego del encierro", en el que personificamos a un pequeño gusano que debe ir comiendo todas las manzanas que encuentra en el camino.

Cuantas más manzanas comamos más largo será nuestro tamaño; por esta razón debemos tener cuidado de no chocar con nosotros mismos, ni con el otro, o bien contra las paredes del tablero, o las barras, porque perderemos una vida.

IDLEWILD:

Este es un utilitario muy práctico que sirve para dejar mensajes en pantallas, y si le damos una instrucción se activa sólo luego de un pequeño lapso y comenzando distintas figuras a moverse por la pantalla, y evitando de esta manera que el fósforo de la misma se dañe por tener fija o estática una imagen durante un tiempo prolongado.



Rattlerace

Si bien éste no es un juego, es un práctico programa que se activa automáticamente si pasan unos instantes sin que toquemos el teclado, produciendo una serie de imágenes que recorren toda la pantalla evitando que se dañe el tubo del monitor, debido a que si una pantalla se queda quieta por mucho tiempo envejece más rápidamente el fósforo del tubo del monitor. Desde líneas que se desplazan de un lado hacia el otro, hasta un simpático avión que lleva un cartel en donde podemos incluir un breve mensaje como "Fui a almorzar" o "Enseguida regreso", o simpáticos animalitos que se desplazan de un lugar a otro de la pantalla. Con estos programas tenemos diversión por mucho tiempo.

Esta es la segunda aventura de Laura Bow; en la primera, "THE COLONEL'S BEQUEST", Roberta Williams, su autora, nos brindó el primero de una serie de misterios en donde la inteligencia y la mente deductiva de una jóven periodista deben encontrar y resolver los distintos secretos y enigmas que encierran los crímenes que hay en cada una de las aventuras de esta serie.

Al mejor estilo de Agatha Christie, salvando las diferencias, Roberta Williams nos lleva de la mano a un mundo de crímenes sin resolver.

Según cuenta su autora y los demás integrantes del equipo, le dieron en esta ocasión a Laura un papel más protagónico que en su anterior aventura, pues allí sólo era una observadora imparcial de los hechos que acontecieron en la inmensa y lujosa mansión.

Cuando comenzó el proyecto, los guionistas de la aventura iban a poner como elemento principal un espacio limitado para que el jugador no tuviera muchos lugares en donde realizar sus investigaciones. Uno de los escenarios sería un estudio de filmación abandonado, el cual le daría una característica común de aquellos años locos; otro lugar pudo haber sido un inmenso transatlántico, y hasta un peligroso Zeppelin.

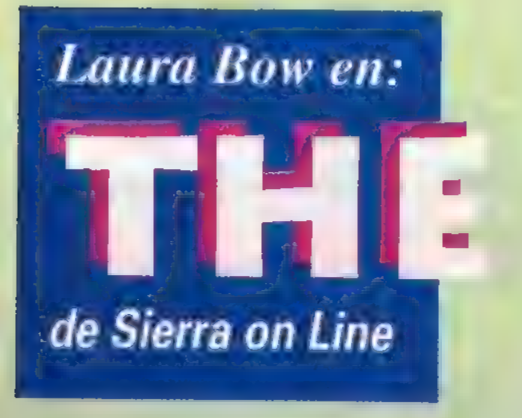
Pero por último lo que decidió Roberta Williams como fondo de esta excitante aventura fue un prestigioso museo de Ciencias Naturales.

Este museo cuenta con una amplia gama de esqueletos de animales prehistóricos, momias, animales embalsamados y una inmensa riqueza en objetos de arte y elementos de oro y plata de antiguas civilizaciones, sobre todo de la cultura egipcia y, como no podían faltar, oscuros y tenebrosos corredores.

El marco que brinda un sabor especial está formado por características propias de los años 20, donde comenzó el vertiginoso cambio hasta la época actual. Las prohibiciones, la mafia, los clubes de Jazz y un estilo de vida libre en donde todo valía, no eran para nada familiares para una joven e ingenua reportera como Laura Bow.

Los ingredientes principales para este misterio se fueron presentando solos, debido a que existía en el museo





Laura Bow en: THE DAGGER O...

de Sierra on Line



R of AMON RA



Comienzan los misteriosos asesinatos.



Laura conversa con una pasajera en su viaje a la Ciudad



Debe mostrar su carnet de periodista para poder entrar al vigilado museo

demasiada riqueza como para tentar a cualquiera, y los sospechosos se fueron agregando pues cada uno tenía diferentes motivos, elementos más que suficientes como para realizar cualquier crimen.

El diseñador de este juego tuvo que elegir entre varios autores para imitar el estilo de la época, J.C. Leyendecker, quien fue el elegido por sus trabajos, para basar todas las características y dibujos de escenografía de la aventura. Sus anteriores trabajos inspiraron a famosos artistas como Norman Rockwell. Además, Leyendecker fue galardonado dándole su nombre al museo en donde se desarrolla la trama principal de la historia.



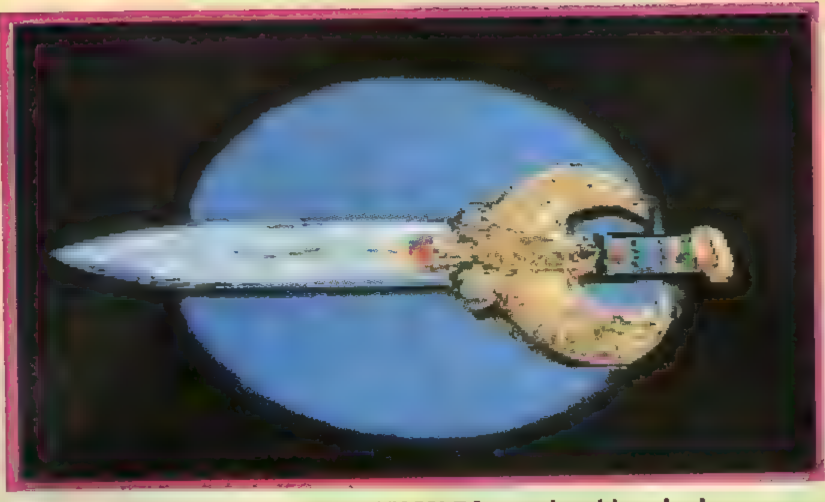
Bruce Balfour fue quien dió al argumento, el toque necesario para convertirlo en un exótico misterio lleno de situaciones intrincadas, cabe recordar que él fue el autor de una serie de libros cómicos basados en la vidad de Jack el destripador, y sin contar la extensa lista de revistas de historietas en la que participó.

Dentro del inmenso museo se mezclan distintas salas en donde hay una enorme cantidad de elementos necesarios para completar los distintos enigmas que se presentan.

Uno de los elementos más preciados del museo era la famosa daga de AMON RA, la cual inmediatamente se convirtió en el objetivo principal de todos los potenciales ladrones y sospechosos.

La joven pueblerina llega a la ciudad de New York para comenzar a escribir, desde su puesto en el Tribune, periódico local, una nota sobre la exhibición de esta preciada joya.

Al poco tiempo de que Laura llega a la fiesta del museo, la gente comienza a caer muerta por toda partes, pero esto no es de manera natural, por que algunos pierden la cabeza, otros son asesinados con las púas de algunos animales, y hasta por medio de la picadura de una co-



La famosa y codiciada daga de AMON RA, que ha sido robada

bra que fue hecha de ex profeso.

Para escribir esta brillante historia, Bruce Balfour debió investigar distintos libros de la época, como ser: seguridad en los museos, jeroglíficos, egiptología, criminología y hasta libros sobre prácticas forenses, por supuesto con el estilo de aquellos años de la década del 20.

De más está decir que, para resolver el caso, algunos criminólogos investigaban sobre la escena del mismo y sobre el cuerpo de la víctima, aunque en la actualidad con una sola gota de sangre pueden analizar el ADN y hasta la "última dirección y deporte preferido".

Para que el autor y el dibujante pudieran tener una visión más realista y completa sobre las distintas situaciones es que se montó un escenario y un grupo de actores vestidos como en la época en que se desarrollan los acontecimientos; éstos realizaron cada una de las escenas y las actuaron para que no se escapara ningún detalle, por más pequeño que fuese, y el desarrollo fuese lo más real posible.

Todas las escenas fueron filmadas, y luego con un método especial comúnmente llamado rotoscopía, fueron trasladados a la computadora. El proceso se realiza de esta manera para evitar que en el desplazamiento desde la video a la PC pierda los movimientos y pequeños detalles que hacen que un personaje en el monitor mantenga esa característica tan particular que lo hace más realista y crea una atmósfera de animación más natural.

Como resultado de todo esto se obtienen exquisitas y delicadas imágenes que muestran un efecto casi real.

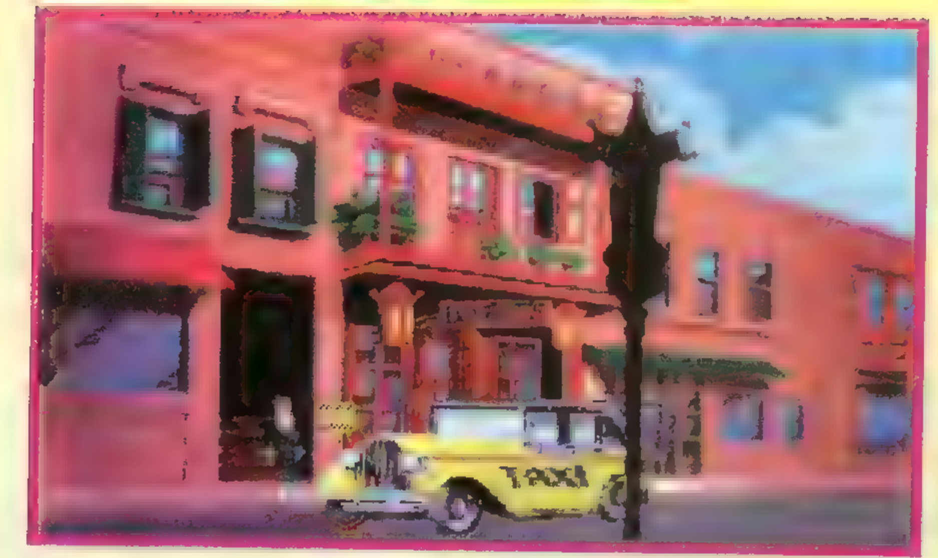
El museo Leyendecker, de origen privado, está dedicado a la colección, preservación, conservación y exhibición de selectos especímenes de interés científico.



La fiesta se desrrolla frente a la gran imagen egipcia



Laura escucha atentamente las conversaciones entre los asistentes



En la lavandería de Lo Fat, Laura hallará su vestido de fiesta

Las armaduras medievales, el arte renacentista y la investigación sobre antiguas culturas humanas son los temas principales que se desarrollan en el interior de sus salas.

Diariamente es visitado por numerosos estudiantes y profesionales en busca de programas de intercambio, publicaciones, programas educacionales y simposios.

Esta excelente aventura en donde se mezclan el suspenso y el misterio lo hará pasar varias horas o días de entretenimiento.

A manera de comentario, se debe intentar realizar esta aventura por propios medios y sólo en aquellos casos donde no se encuentre la salida se deberá recurrir a las soluciones.



El empleado de confianza del museo y su director



LAURA BOW
A NOSE FOR NEWS

Cuando Laura llega a la redacción, el secretario le toma una pequeña prueba para que pueda aceptarla como empleada (Protección del Software).

Luego, sentarse en el escritorio que se encuentra vacío, levantar el carpetero que lo cubre y aparecerá una llave; con ella abrir el cajón y sacar una credencial que nos acredita como periodistas.

Del cesto de residuos tomar una pelota de baseball y salir a la calle.

Tomar un taxi, mostrarle la credencial al taxista y pedirle que nos lleve a la estación de policía. Una vez allí acercarse hasta el oficial que se encuentra en el mostrador y conversar con él.

Luego ir a la oficina del detective



Laura conoce al apuesto Steve en la fiesta.



Rilley y dialogar con él.

Cuando se retira de la estación de policía aparecerá en el lugar en donde se encontraba el vagabundo una hoja de periódico de la cual hay que extraer un cupón para un sandwich gratis.

Tomar un taxi, mostrar la credencial y dirigirse a la lavandería de Lo Fat. (Fat's Laundry)

Al llegar encontraremos un grupo de niños jugando en la vereda, regarles la pelota de baseball y los niños, a cambio, nos regalarán una lupa, la cual utilizaremos varias veces.

Entrar a la lavandería y hablar con el tintorero, preguntándole por todos los nombres y los lugares, que tiene anotados en la agenda.

Retirarse y volver a tomar un taxi, mostrar la credencial e ir hasta la calle 12 de los muelles en el puerto (12th. Street Docks).

Al llegar allí, hablar con el estibador y consultar, usando el signo de pregunta, por todos los nombres y lugares anotados en la libreta.

Tomar otro taxi usando la credencial y dirigirse al periódico (Tribune); al llegar tomar el cupón del sandwich gratis y dárselo al cocinero italiano que se encuentra en la puerta; él nos dará el sandwich.



Nuestra investigadora conversa con el empleado Ernie



La sala de armaduras medievales del viejo museo



La sala de antiguedades provenientes del antiguo Egipto

Ingresar al periódico y dirigirse al secretario, preguntándole por todos los lugares y personas de la lista.

Volver a ir a la estación de policía; al entrar darle el sandwich al policía del mostrador y preguntarle por los nombres de la lista y los lugares.

Ir a la boite (Speak Easy). Cuando nos pregunten la clave, buscar en la libreta la palabra clave en la sección de misceláneas. Cuando vayamos al baño, la joven que se encuentra allí nos hará una pregunta; responder la segunda opción. Volver hasta donde estaban bailando y hablar con el hombre que está en el extremo de la mesa, luego pregun-



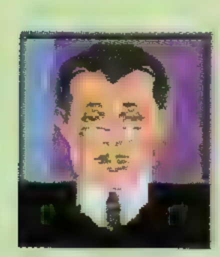
La estatua contiene la clave para abrir la puerta secreta



En la oficina del Doctor Archibald Carrington III, director del museo

tarle por toda la lista, como hicimos anteriormente, y por último por la sección misceláneas.

Luego salir y subir al taxi; el mismo se encontrará totalmente sucio y lleno de basura en su interior; sin embargo elegir la primera opción al hablar con el conductor, enseñarle la credencial y dirigirse nuevamente a la tintorería de Lo Fat. En el camino correr los desperdicios y aparecerá un ticket de la tintorería. Al llegar entregarle el ticket al tintorero y éste nos entregará un vestido.



Luego salir y tomar un taxi; usando la credencial dirigirse a la boite. Se revelará la clave. Dirigirse nuevamente al baño a cambiarse el vestido. Salir y dirigirse al museo.



SUSPECTS IN PARADE.

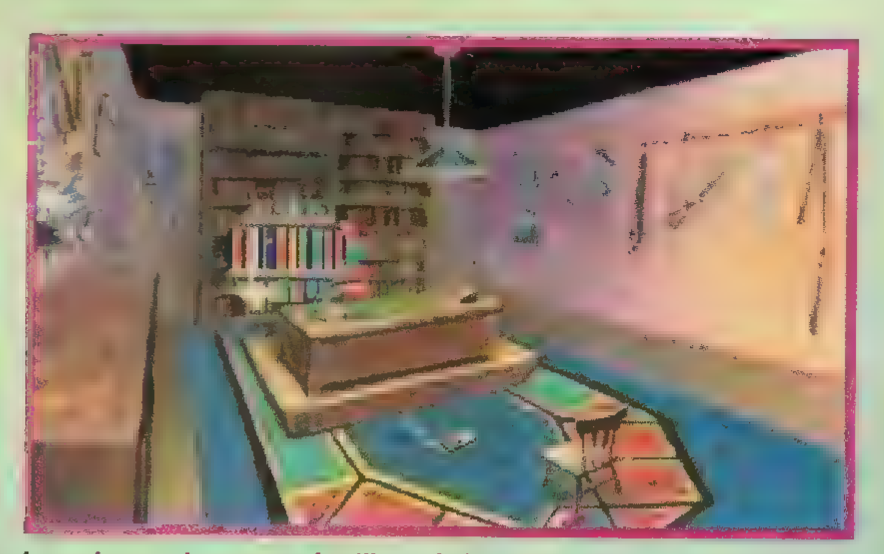
Entrar al museo y entregarle al guardia la credencial de periodista.

Acercarse al grupo de personas que se encuentran conversando en la sala principal del museo y escuchar todas las conversaciones, aproximarse a la mesa y tomar de ella, un vaso de vidrio.

Ir al negocio de la derecha, en donde se venden réplicas de las piezas exhibidas en el museo, usar la lupa y mirar todos los objetos que se encuentran allí.

Salir del negocio y acercarse nuevamente al grupo de personas. Seguir escuchando. Entrar nuevamente al negocio y esperar hasta que sea la hora indicada.

Un guardia se acercará y nos dirá que debemos retirarnos, ir entonces hacia el lugar en donde se encuentra la efigie, y encontrarse con Steve Dorian. Lo que sigue es automático.



Laura busca pistas entre los libros de la biblioteca

Ir a la parte posterior del museo. Entrar a la sala de los grandes dinosaurios y tomar el hueso que se encuentra sobre una pequeña mesa. Entrar a la sala de las momias y tocar la pirámide de cristal, caminar hacia la izquierda y tomar el medallón de oro; luego abrir el sarcófago, allí encontraremos al doctor Pippin Carter, quien ha sido asesinado.



Revisar el cuerpo y tomar la libreta de anotaciones que el doctor Carter tiene entre sus ropas.



ON THE CUTTING EDGE

Dirigirse a la oficina de Yvette Delacroix y utilizar el vaso sobre la puerta para escuchar la conversación. Luego ir a la oficina de la doctora Olympia Myklos y trata de tomar el frasco con veneno que se encuentra sobre el escritorio. Correr la tela que cubre la piedra que se encuentra en el piso, luego mirar con la lupa y observaremos que sobre la misma está esculpida una parte del alfabeto egipcio.

Acercarse a la pizarra que se encuentra sobre la pared y observar los jeroglíficos escritos en ella. Más tarde encontraremos el otro pedazo de piedra y habremos formado todo el alfabeto para poder resolver el enigma de la pizarra.

Ir entonces hasta la gran columna en la que se dibuja una puerta, re-

HARD REQUERIDO

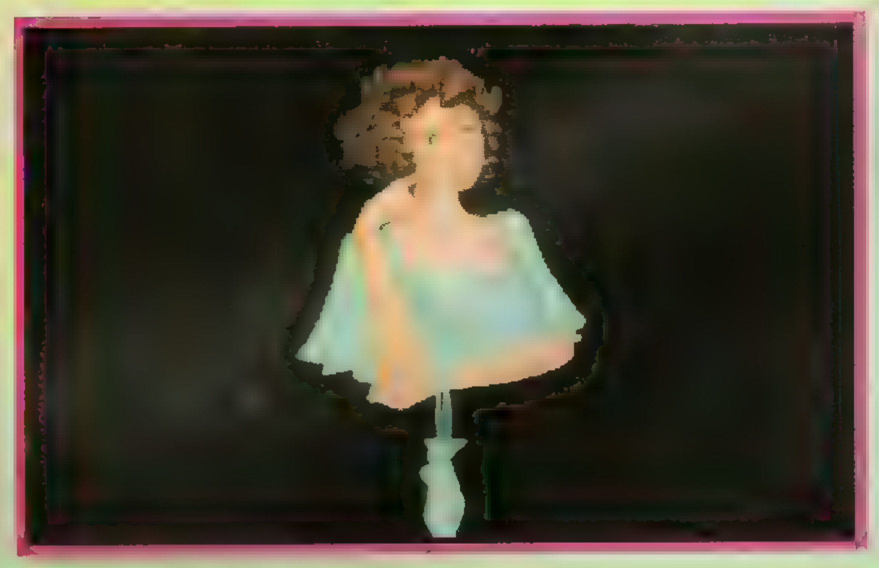
80286 o mayor
VGA
AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
TECLADO MOUSE JOYSTICK



El museo conserva muchos especímenes valiosos



Una escena indiscreta en la oficina de Yvette Delacroix



Laura Bow medita sobre las pistas halladas



La Gran Sala de Cuadros Famosos



Hall del subsuelo del museo



Laura busca pistas dentro de los grandes recipientes

gresar y mover la cabeza de la estatua que se encuentra frente a la oficina de Yvette Delacroix. Regresar hasta la columna y se encontrará la puerta abierta; en el instante en que nos dispongamos a entrar se quemará la lamparilla eléctrica.



Dirigirse a la oficina de Yvette y entrar en ella, tomar el papel que se encuentra en el cesto de residuos y apagar la luz de la lámpara. Entrar a la habitación del Presidente del museo, el doctor Carrington. Una vez allí, revisar la agenda telefónica, el taco, el reloj y el intercomunicador. Mirar la chimenea y tomar el carbón. Utilizar el carbón en la libreta del doctor Carter y leer lo que dice en ella. Cuando podamos, salir de la oficina del doctor Carrington y entrar a la oficina de Yvette, de la cual deberemos tomar la lamparilla de la lámpara de escritorio, que ya estará lo bastante fría como para tomarla.

Salir y dirigirse a la puerta secreta, cambiar la bombilla eléctrica y bajar por las escaleras. Entrar a la oficina de Wolf Heimlich y mirar repetidas veces los libros hasta encontrar uno que está colocado al revés. Tomar entonces el libro en cuestión y abrirlo; entre sus hojas encontraremos una liga. Guardarla.

Con el hueso que tomamos de la sala de los grandes dinosaurios activar la trampera y sacar el queso.

Dirigirse a la sala contigua y usar el vaso en la puerta de la derecha.

Regresar a la sala anterior y con el hueso romper el vidrio y tomar la lámpara, luego ir a la sala de los dinosaurios y allí encontraremos el cuerpo de un hombre que ha sido asesinado. Ir entonces a la sala en donde está el planisferio sobre la pared, que contiene todos los grupos étnicos, y buscar la cabeza que es distinta a las demás.

Luego ir a la sala en donde se encuentran los sarcófagos y observar la piedra que se encuentra en la pa-

red, allí obtendremos la segunda parte que faltaba para unir la piedra que encontramos anteriormente en la oficina de la doctora Myklos y podrán descifrarse los jeroglíficos.

Encaminarse a la oficina de Yvette Delacroix y tocar la guillotina. Entrar en la oficina de Carrington y observar las iniciales que están marcadas con sangre sobre el escritorio.

PUNTAJE

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

GRAFICOS · DIFICULTAD · ADICCION · SONIDO · ARGUMENTO · ANIMACION

Bajar al sótano por la puerta secreta y entrar a la oficina de Ernie Leach. Tomar la vara para cazar serpientes y, de la caja de herramientas que esta en el piso, el alicate.

Mover la llave interruptora que se encuentra sobre la pared.

Caminar por la sala de los cuadros y observarlos hasta ver uno de ellos que brilla más de lo habitual, acercarse y mirar detenidamente hasta encontrar una llave introducida en el cuadro. Sacarla con el alicate.

Regresar a la oficina de Ernie Leach y tomar el libro que se encuentra sobre el escritorio, luego salir y subir a los frascos gigantes; en el segundo que se encuentra a la izquierda encontraremos la daga de Amon-Ra.



Entrar a la sala en donde se encuentra el hombre asesinado junto al pterodáctilo y cortar un



Un crimen ha sucedido en la sala de los animales prehistóricos



Laura debe buscar una salida o será víctima del asesino



El templo secreto de AMON RA, en los sótanos del museo



La investigadora es apresada por los sumos sacerdotes de AMON RA

Laura deberá responder acertadamente si quiere salir con vida de allí

trozo de alambre de los que sostenían al animal. Ir hasta la sala de las armaduras y esconderse detrás de las cortinas.

Bajar nuevamente al sótano, entrar en la última puerta del fondo y tomar el frasco de veneno que se encuentra sobre la mesa, abrir la heladera, mirar en su interior y tomar el churrasco. Utilizar la llave que tomamos del cuadro para abrir el baúl que está colocado debajo de la mesa, y tirar rápidamente el churrasco adentro del baúl.

Mirar dentro del baúl, observar detenidamente usando la lupa y tomar el reloj que hay en el interior del mismo. Entrar al pasadizo y volver a la sala de armaduras para esconderse nuevamente detrás del tapiz.

Dirigirse hasta la sala de los esqueletos de los animales prehistóricos; encima del esqueleto del elefante encontraremos asesinado a Ernie Leach. Observarlo con la lupa y tomar el pelo de animal que Ernie tenía en su bolsillo. Ir entonces a la sala de los cuadros.

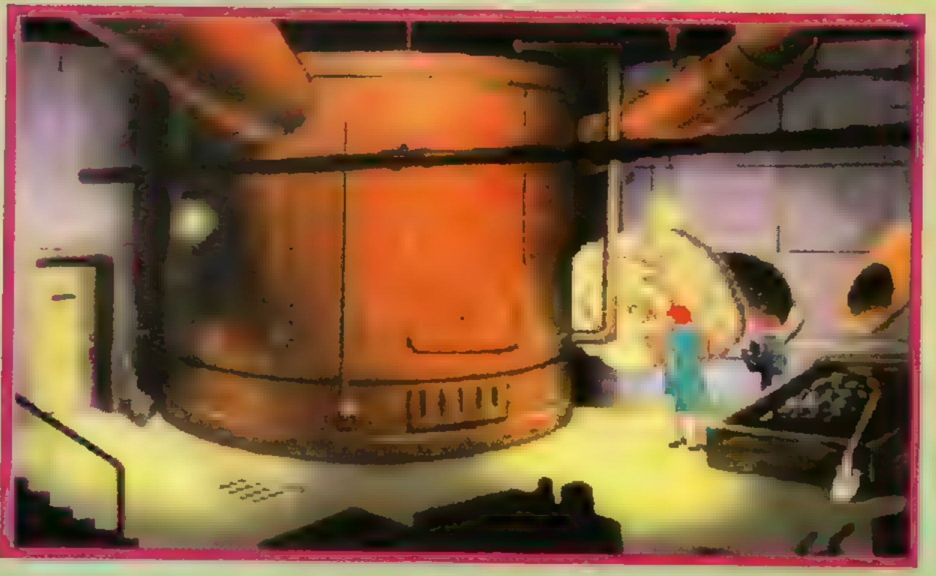


MUSEUM OF THE DEATH

Ir hasta la oficina de Yvette y conversar con ella, al salir nos encontraremos con Olympia y con Steve; conversar con ellos. Cuando Steve entra en la oficina de Yvette usar el vaso para poder escuchar de qué hablan. Hacer una recorrida por el museo hasta que el reloj le anuncia que llegó la hora.

Regresar a la oficina de Yvette y allí observaremos por las evidencias que hubo una pelea, y tomar el zapato de Yvette.

Salir de la oficina e ir hasta la sala de cuadros, allí observaremos



Debe utilizar la tubería de la sala de calderas para huir

una nueva estatua y debemos utilizar el hueso sobre la misma y observar a la mujer que no es otra que Yvette Delacroix y tomar el cabello rojo que ésta tiene aprisionado entre sus dedos.

En la sala de armaduras encontraremos una bota. Tomarla. Ir a la oficina de Olympia, esperar hasta que ésta salga y conversar con ella. Cuando Olympia se retire, penetrar en su oficina. Utilizar el veneno tres veces sobre la serpiente y luego tomar el lazo para atrapar serpientes y utilizarlo para meter a la misma nuevamente en su jaula. Observar a la Condesa, que se encuentra sobre



Las ratas no permitirán que pasen a menos que les den algo de comer



Laura expone sus teorías ante el forense y los investigadores

que se encuentra sobre la puerta. Una vez hecho esto, dirigirse a la sala de los sarcófagos y esconderse dentro de uno de ellos. Cuando el asesino se retira, salir e ir hasta la puerta y entrar en ella. Al entrar mover la caja hacia la puerta. Correr la



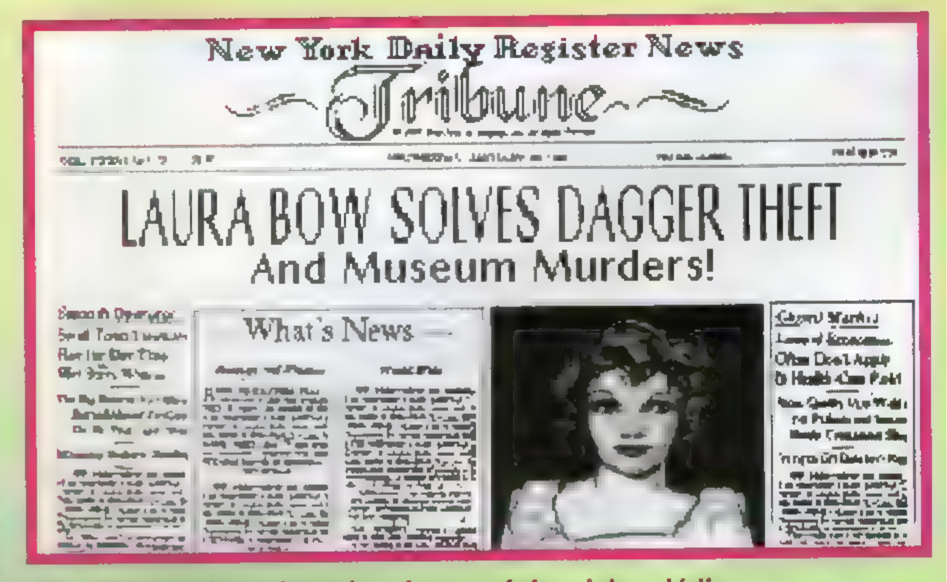
caja que se encuentra en la pared, entonces veremos una puerta que conduce a un elevador; entrar en él y bajar la palanca.

Cuando el elevador se detiene, entrar a la sala de las momias tomar una y colocarla detrás de la el escritorio; tomar las uvas y las sales (para tomarlas usar la lupa). Salir de la oficina.



REX TAKES A BITE OUT OF CRIME

Ir rápidamente a la sala de los pterodáctilos y cerrar la puerta, trabándola con el alambre. Salir a la sala de las armaduras y dirigirse a la sala de las pirámides, pero antes mover la silla y abrir la banderola



New York Daily Register News

Tribune

LAURA BOW SOLVES DAGGER THEFT

And Museum Murders!

What's News

Nuestra heroína sale en la primera página del periódico


Laura encontró un buen lugar para esconderse

los jeroglíficos que se encuentran en su libreta en la última sección.

Al liberarnos dirigirse hasta donde se encuentra la caldera y entre los carbones encontraremos a Steve desmayado. Acercarle las sales hasta su nariz y darle la bota que encontramos en la sala de armaduras.

Una vez realizado esto correr la piedra que se encuentra en la pared; ésta al correrse dejará al descubierto un túnel por el cual hay que ingresar, usando la lámpara. Cuando las serpientes se acercan, espantarlas utilizando el veneno que tomamos de la oficina de la doctora Olympia Myklos. Seguir subiendo y cuando aparecen las ratas

puerta para impedir que el asesino pueda abrirla. Tomar el vaso y escuchar dentro de los sarcófagos hasta oír voces en el que se encuentra a la izquierda de la pantalla. Utilizar el lazo para atrapar serpientes en la figura de serpiente que se encuentra en el sarcófago; al hacer esto abrirá el sarcófago en el cual deberemos penetrar.

Al entrar Laura será atrapada por los sumos sacerdotes del culto de Amon-Ra. Será llevada hasta el altar de ceremonias y deberá responder dos acertijos correctamente o morir. La primera respuesta correcta es WOMB y la siguiente es TOMB. Para responderlas utilizar


Uno de los sarcófagos es un pasadizo secreto



La partida, en la estación de su ciudad natal

tirarles el queso por la segunda salida. Al salir a la sala de los dinosaurios por la boca del Rex, activar rápidamente el botón que hace que éste hable, y el asesino quedará atrapado en la boca del animal.



THE CORONER'S INQUEST

A continuación damos las preguntas y respuestas correctas que le harán a Laura Bow.

¿Quién asesinó al Doctor Pippin



Carter? - Detective Hanrahan O'Riley.

¿Cuál fue el motivo del crimen? - Cubrir otro crimen o ganancias financieras.

¿Quién asesinó a Lawrence Ziggy Ziegfeld? - Detective O'Riley.

¿Cuál fue el motivo? - Cubrir otro crimen o ganancia financiera.

¿Quién asesinó a Ernie Leach? - Detective O'Riley

¿Cuál fue el motivo? - Cubrir otro crimen o ganancia financiera.

¿Quién asesinó a Yvette Delacroix? - Detective O'Riley

¿Cuál fue el motivo del asesinato? - Celos o venganza.

¿Quién asesinó a la anciana Condesa Lavinia Waldorf-Carlton? - Detective O'Riley.

¿Cuál fue el motivo? - Cubrir otro crimen o ganancia financiera.

¿De quién era el esqueleto encontrado en el baúl? - Dr. Archibald Carrington III.

¿Quién asesinó al Dr. A. Carrrington III? - Watney Little.

¿Quién se hizo pasar por el Dr. Carrington III? - Watney Little.

¿Quién asesinó a Watney Little? - Detective O'Riley.

¿Cuál fue el motivo? - Cubrir otro crimen o ganancia financiera.

¿Quién robó la Daga de Amon - Ra? - Watney Little.

¿Quién estaba detrás del robo de la daga? - Detective O'Riley.

¿Quién era la mujer que estaba detrás del robo de pinturas? - La Condesa Lavinia Waldorf-Carlton.

¿Quién era el hombre envuelto en el robo de pinturas en el museo? - Watney Little.

¿Quién era el intermediario de las ventas de las pinturas para la Condesa? - Ziggy Ziegfeld.

¿Quién era el Sacerdote del culto de Amon- Ra? - Rameses Najeer.

¿Qué empleado del museo corría como traficante en la operación? - Ernie Leach

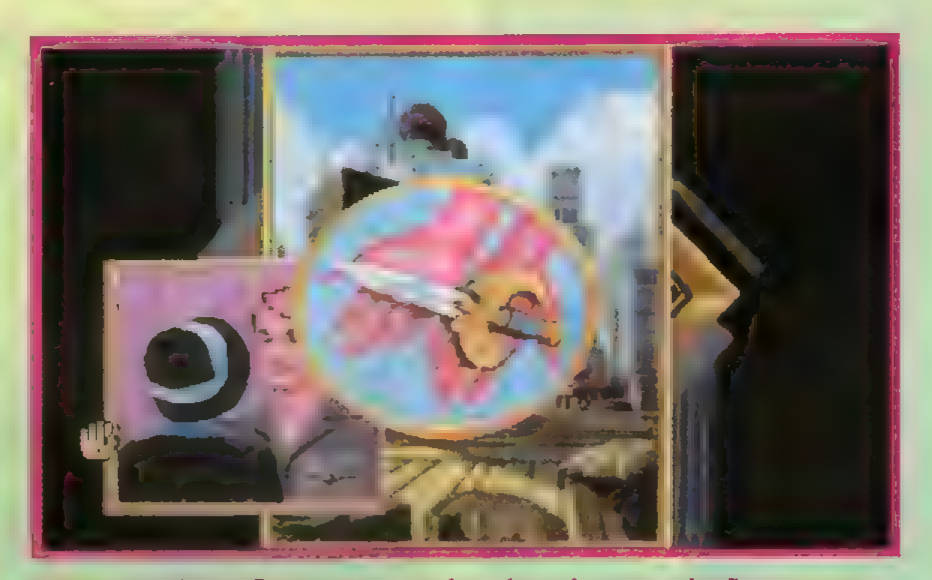
Sergio Claudio Michini



Una bella vista de la Ciudad de New York, en 1920



El asesino pagará sus culpas en la prisión



La daga de Amon-Ra es recuperada y devuelta a sus dueños



STUNT - 4D SPORT DRIVING

de Brøderbound

Desde su invención, los autos han atraído a todo tipo de personas, sin importar la edad o el sexo. Tal es así que gran cantidad de juegos de video están dedicados al tema como por ejemplo OUTRUN, HARD DRIVING, etc.



Como no podía ser de otra forma, todos estos juegos también están disponibles para PC, y si bien no se puede lograr el mismo realismo que en video, el resultado final es bastante bueno.

Sin embargo, BRØDERBOUND, no conforme con lo conseguido hasta el momento, ha desarrollado uno de los mejores juegos de autos El porqué es muy sencillo: reúne casi todas las características que un programa de este tipo debe tener

El programa es sumamente amigable (fácil de entender) ya que cada parte está debidamente ilustrada. La sensación de velocidad, el sonido de los motores, el perfecto manejo de cámaras, la alta calidad gráfica y otros muchos detalles lograrán sin dudas que usted pueda disfrutar del juego y coincida con nosotros en que el realismo conseguido en este simulador sea extraordinario.

El menú es totalmente gráfico; frente a usted verá un auto que equivale a seleccionar START





los mismos también están animados: los molinos giran, los carteles luminosos se prenden y apagan, etc.

En "Main Menu" Ud. podrá cambiar la resolución gráfica, activar el joystick, salir al DOS, activar música o efectos sonoros.Desde la opción "Car" se pueden selecionar entre 10 tipos diferentes de autos, como por ejemplo: PORSCHE, FERRARI, etc., así como también el color, caja automática o manual y demás.

Le recomendamos usar los autos más chicos en pistas con pocos obstáculos, debido a que tardan mucho en alcanzar la máxima velocidad, y lo más probable es que se estrellen al tratar de pasar por las rampas de salto o esquivar distintos obstáculos.

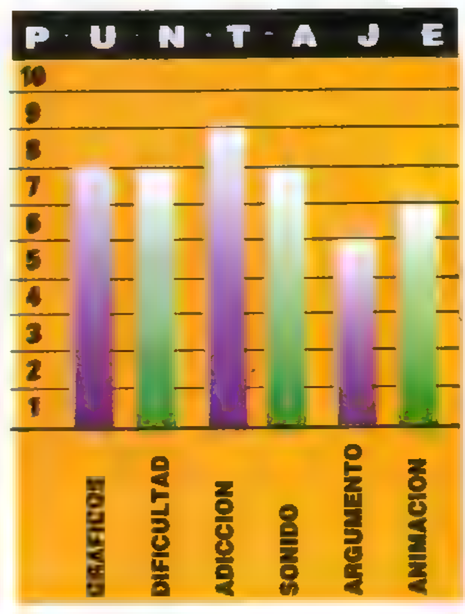
GAME (comenzar el juego), y a los alrededores observará los siguientes carteles: Track, Main menu, Car y Opponent.

HARD REQUERIDO

8086 O MAYOR
HERCULES, CGA, EGA, VGA
SOPORTA TARJETA DE SONIDO

Para comenzar seleccione Track; de esa manera tendrá acceso a las distintas pistas en las cuales podrá correr solo o con los otros corredores; pero si ninguna lo conforma o le parece que le falta algo, no se desilusione, ya que podrá no sólo modificar los cursos ya existentes, sino que también podrá crear sus propias pistas (track).

Si decide hacer uno nuevo se le facilitarán todas la herramientas para que pueda crear lo que quiera, y tendrá la posibilidad de seleccionar entre cinco tipos distintos de terrenos, que van desde los suaves y lisos hasta los verdaderamente accidentados. En la esquina superior derecha podrá ver los distintos tramos de pista, y si mueve el cursor tendrá acceso a caminos de tierra, de hielo (sumamente resbalosos), puentes, obstáculos, rampas en espiral, rampas para salto, bifurcaciones, túneles y lo que es más impresionante es que podrá poner todo tipo de árboles y edificios al costado de la ruta, que no son simples gráficos ya que



La opción "Opponent" es tal vez la más importante, porque si no existe un competidor el juego no sería tan divertido.

Usted tendrá la posibilidad de elegir entre seis pilotos, cada uno de ellos con distinta experiencia y personalidad.Cada uno de estos oponentes responderá de manera distinta cada vez que pierda o gane.

Por último, si lo que usted busca es velocidad, adictividad, realismo, muy buen sonido, y que cada vez que juegue se encuentre con una pista diferente, la elección sabia es STUNT.

PILOTOS

1- Bernie Bubber
Dos años de experiencia
Problemas: todos
Experto: en nada

2- Otto Part
22 años de experiencia
Problemas: caminos elevados
Experto: desarrolla gran velocidad en las rectas.

3- Joe Stallin
20 años de experiencia
Problemas: saltos y Caminos de tierra
Experto: curvas y curvas elevadas.

4- Cherry Chassis
20 años de experiencia
Problemas: Curvas y caminos elevados
Experta: saltos y caminos de hielo.

5- Hellen Whells
7 años de experiencia
Problemas: con autos chicos -
Experta: en todo

6- Skid Vicious
20 años de experiencia
Problemas: ninguno
Experto: en todo.

EDUARDO A. CRAVIOTTO



1er GRAN CONCURSO DE DISEÑO DE PANTALLAS

En el próximo número de PC JUEGOS incluiremos los nombres de los ganadores del primer concurso de pantallas, el cual obtuvo una respuesta más que favorable entre nuestros amigos lectores. Por ahora sigan disfrutando de algunas pantallas que hemos recibido y hasta el próximo número (y concurso).



CALAVERA
Chistian Lester
Capital Federal



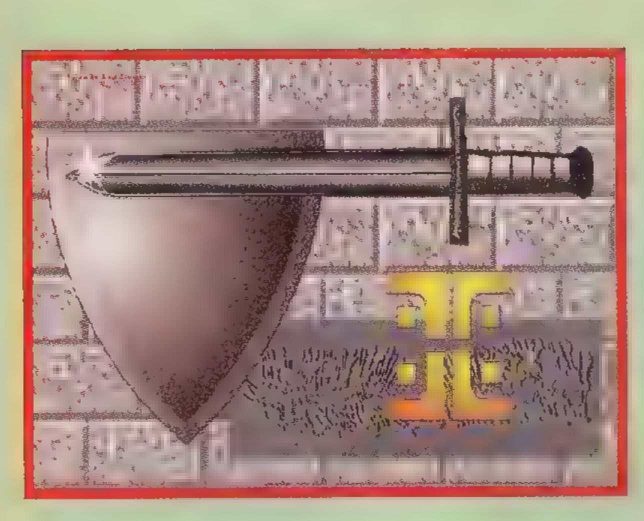
BATALLA
Eduardo Dure
Capital Federal



WELCOME
Ariel De La Vega
Capital Federal



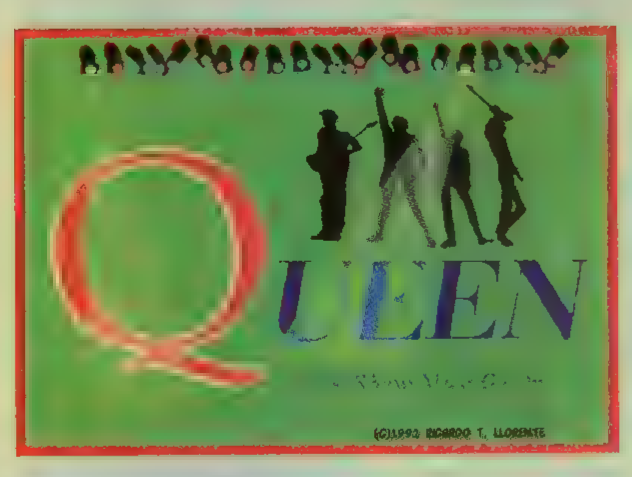
MUTANTS
Jonathan De La Vega
Capital Federal



PANTA 1
Claudio Storino
Capital Federal



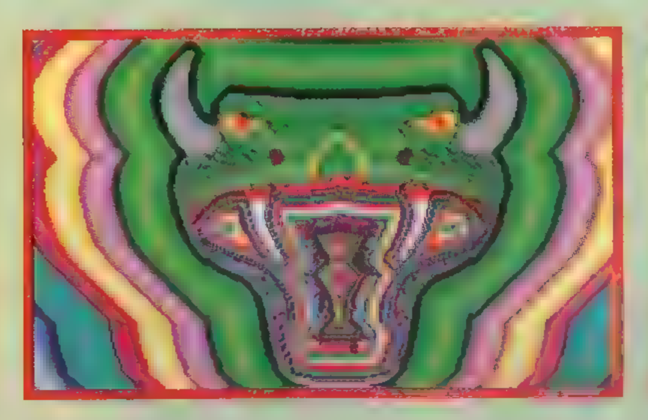
ETERNAUTA
Alejandro Yanelli Cestoni
San Andres



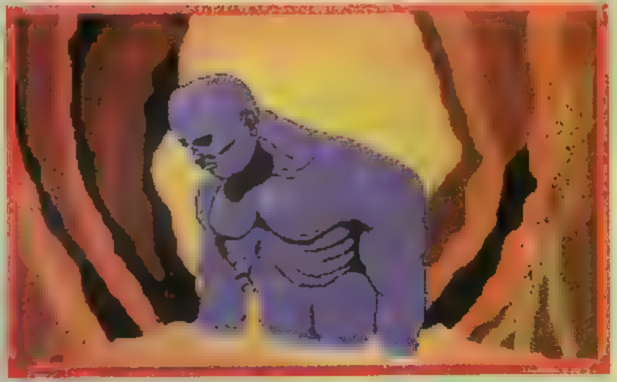
THE SHOW MUST GO ON
Ricardo Llorente
Pergamino



CABERNI
Cristian Orta
Bahía Blanca



MULTICOLOR SNAKE
Jorge Koustas
Buenos Aires



LAVAMAN
Sin nombre



RICK DANGEROUS II

de Micro Style

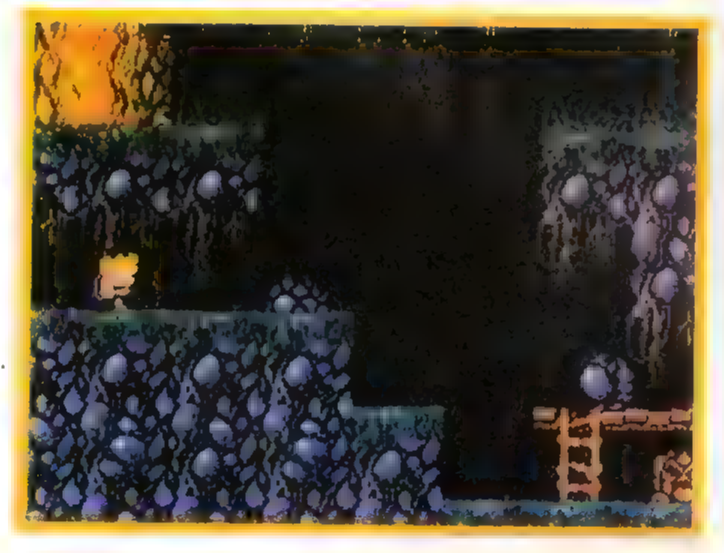
La aventura comenzó en la ciudad de Londres, en el año 1945, cuando nuestro ya experimentado héroe se disponía a ir a su casa a descansar y descubrió que una flotilla de objetos voladores se desplazaba por el nublado cielo londinense. Era de suponer que estaban planeando destruir la vieja capital del Reino Unido.

Rick, entonces, no se hizo esperar: se vistió con su traje de héroe y de dirigió al Hyde Park, en donde observó a las naves extraterrestres comandadas por Fat Guy's, jefe del planeta Barf, planeta en donde estaba instalada una sede del cuartel general.

Ya dentro de una de ellas fue sorprendido por todo tipo de peligros y trampas, desde rayos láser, descargas eléctricas o tanques que se desplazaban por el camino. Tuvo que defenderse además de todo tipo de robots que custodiaban el lugar.



El jefe pudo escapar a su cuartel general y nuestro héroe se apoderó de una nave, pero como Fat Guy's era muy ahorrativo con el combustible sólo llegó a las desoladas tierras del reino helado de Freezia. Cada vez los peligros eran mayores, y con el agravante de que en las zonas heladas, era muy difícil caminar debido a que el piso era muy resbaladizo.



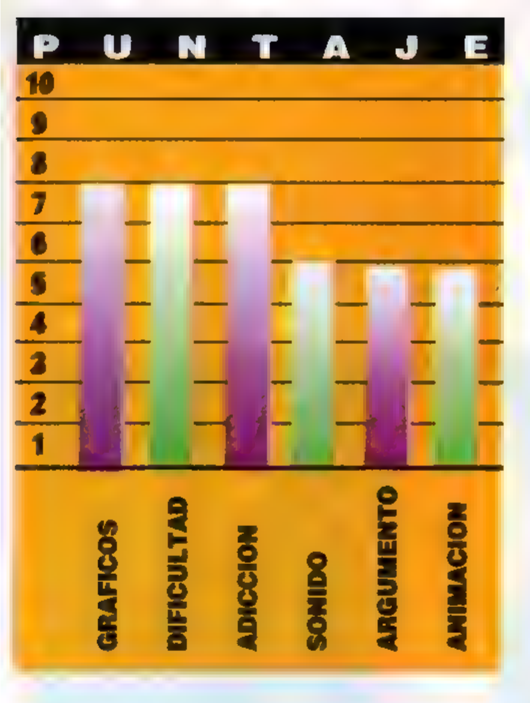
En un momento, una falla hizo que el protagonista cayera en el profundo bosque de vegetalia. Los primitivos de ese lugar tenían precarias pero eficaces trampas para protegerse de los extraños, y una vez más Rick debió valerse de su astucia y agilidad para escapar de las mismas.

Poco después, Rick llegó a las minas de barro atómico, una zona en la que tuvo que cuidarse de los barriles de metal, porque en cualquier momento podían caerse y aplastarlo. Los residuos atómicos, los rayos y los guardias que cuidan las minas fueron escollos verdaderamente difíciles de pasar.

Al salir de las minas se encontró con el cuartel general de Fat Guy's;

HARD REQUERIDO

XT, 80286 O MAYOR
HERCULES, CGA, EGA, VGA
SOPORTA ADLIB



Rick en esta etapa tuvo que ir recogiendo los diamantes que encontraba a su paso, pero tuvo que tener cuidado de las bombas que colocaba, porque su onda expansiva podía dañarlo.

En el camino para enfrentar a Fat Guy's tuvo que eliminar a todo el ejército de robots y consiguió una nave para desplazarse por el cuartel.

Y como al final el bien siempre triunfa sobre el mal, Rick Dangerous venció a su enemigo Fat Guy's, pero... ¿era ése el final? ¿o pronto tendremos otra aventura de nuestro pequeño héroe?...

En Rick Dangerous II se puede jugar con cualquiera de las cuatro primeras zonas, pero sólo se completa el juego si lo hacemos desde la primera hasta la cuarta en forma continuada, es decir que las "vidas" nos alcancen. Luego de completar la última aparecerá en el menú una quinta opción, que es el cuartel general, y en ésta finaliza el juego.

Este arcade tiene dos características muy importantes; una son sus gráficos, que tienen una calidad excelente, y la otra es su gran adicción.

En Rick Dangerous II la compañía de software Core Micro Style ha revivido a los viejos y muy buenos juegos de habilidad.

Soporta cualquier placa de video, tarjetas de sonido, y se puede instalar en disco rígido. Recomendado para pasar varias horas de entretenimiento y disfrutar de unos muy buenos gráficos.

Como ayuda, en esta ocasión les explicamos cómo se le pueden poner vidas infinitas a nuestro osado ídolo.

Con un editor como el Norton o el PCShell se debe buscar la cadena hexadecimal :

E8 89 CF 83 3E 14 66

y cambiarla por:

E8 89 CF 83 3E 14 00

y de esta manera podremos completar los cinco niveles, junto al joven Rick esta excelente y entretenida arcade-aventura.

TERMINATOR II

de Ocean

PARA LOS QUE GUSTAN DE LOS JUEGOS VIOLENTOS, AHORA PODRAN TENERLO A ARNOLD SCHWARZENEGGER EN LA PANTALLA DE SU PC Y LUCHAR POR LA SALVACION DEL MUNDO... ¡SUERTE!



A esta altura ya todo el mundo habrá visto la película en la que está basada este magnífico arcade de la compañía de software OCEAN.

Nadie, ni hasta aquel que odie las películas muy violentas, puede negar que los efectos especiales de dicha superproducción son realmente increíbles; ahora, si usted espera ver algo igual en la pantalla de su PC, casi le diríamos que puede ser, puesto que entre nivel y nivel podrá disfrutar de algunas cortas –aunque bien logradas– animaciones, extraídas del mismo film.

Para aquellos que no hayan visto ninguno de los dos films (algo que nos parece imposible), les explicamos brevemente el argumento.

Dos robots llegan del futuro, uno de ellos (el malo), vestido siempre de policía, tiene como objetivo matar al niño que en el futuro será

el líder de la rebelión que destruirá el imperio de las máquinas.

Este siniestro personaje parece ser muy débil, pero atención, ya que la apariencias engañan; el despiadado monstruo esta íntegramente construido con metal líquido, lo que no sólo lo hace inmune a todos los ataques, sino que también puede tomar la forma que quiera.

HARD REQUERIDO

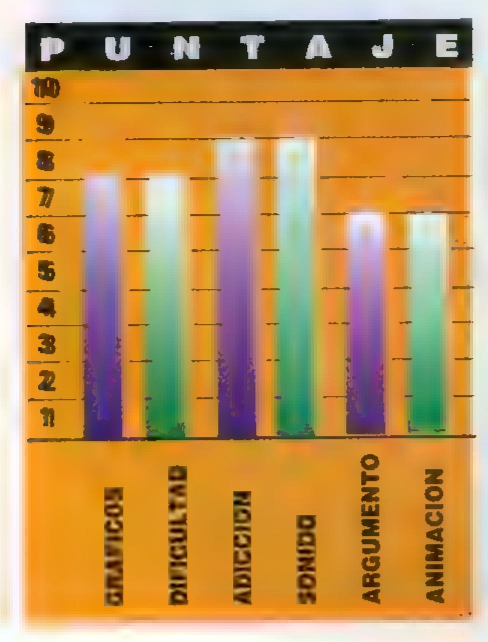
8086 O MAYOR
VGA
ADLIB O SOUND BLASTER

El otro robot, nuestro héroe, es físicamente más grande pero más vulnerable que su oponente.

Seguramente al ver la presentación del juego empezará a frotarse las manos. La música y la digitalización del T1000 (el héroe) están muy logradas. Los niveles van mejorando hasta que se entra al tercero, en donde no sólo cambia la calidad gráfica, sino que además el juego se tornará más divertido.

Otro punto para destacar es que en la pantalla de "High Scores" usted podrá ver como fondo una digitalización de alguno de los personajes de la película, lo cual en cierta medida agrega más atractivo al programa.

Para poder llegar rápidamente a la tercera pantalla nos permitimos darle los siguientes consejos:







1) Primera pantalla:

No malgaste los disparos, en cuanto empiece la acción agáchese y espere que su enemigo se quede sin balas, luego póngase de pie y abra fuego. Con un poco de práctica conseguirá no errar un solo disparo.

2) Segunda pantalla:

Trate de mantenerse en el medio de la pantalla, ya que si se adelanta demasiado no podrá ver los obstáculos (que no son pocos) ni tampoco una suerte de globos semitransparentes que le proporcionarán puntos, y éstos, a su vez, vidas y energía extra.

En definitiva, la empresa Ocean de vez en cuando nos sorprende con un buen programa, y éste es precisamente el caso de TERMINATOR II, juego en el que, a diferencia de su antecesor, los creadores han sabido aprovechar el éxito de la película para crear un buen arcade con mucha acción y unos gráficos realmente notables.



EDUARDO A. CRAVIOTTO ✍

SPOT

de Virgin Mastertronic

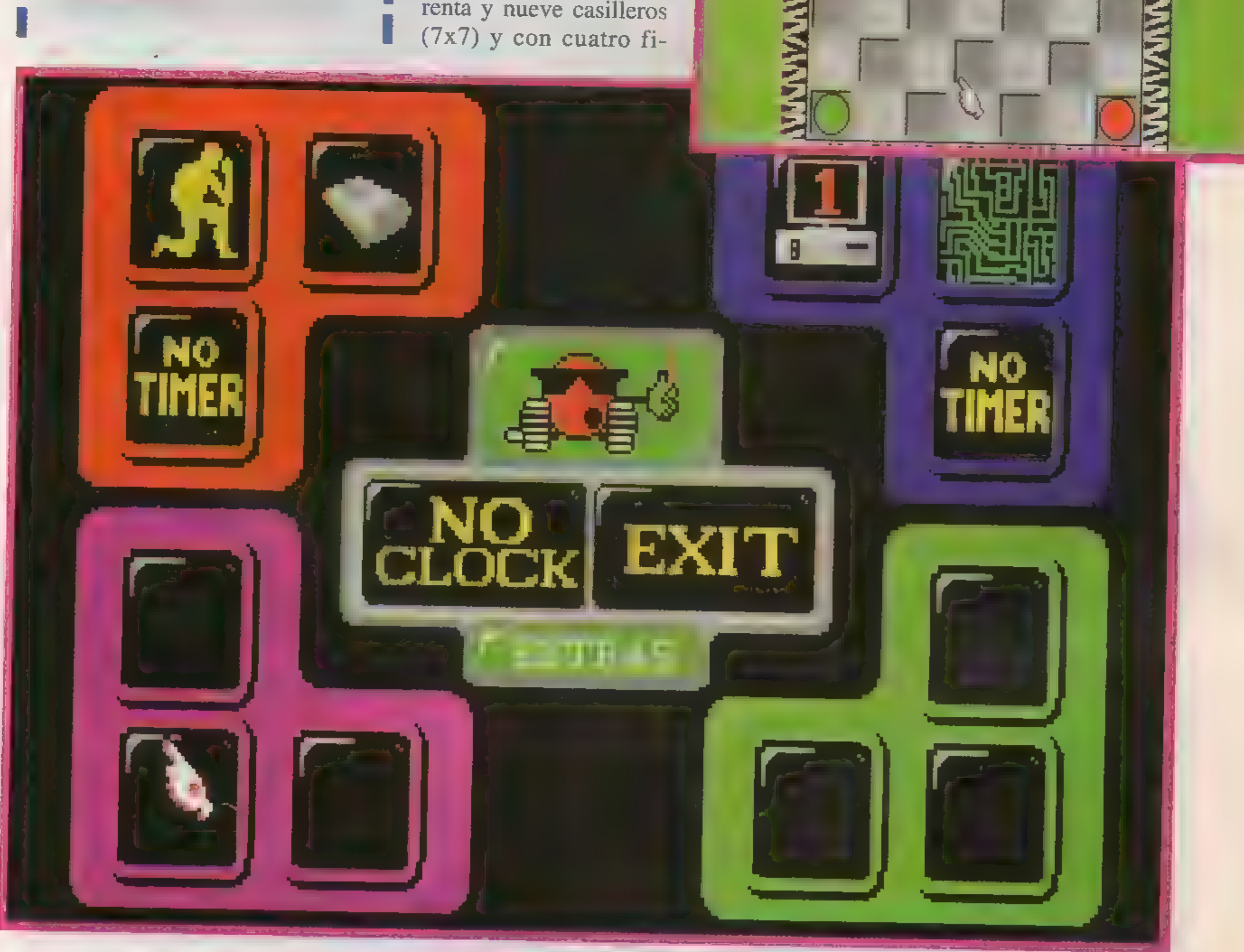
Rápidos, dinámicos, divertidos... Son los "Spots". Pero... ¿qué son estos personajes? Son unos simpáticos muñecos con forma de fichas que se han popularizado por participar en las propagandas de una famosa gaseosa, y ahora serán los simpáticos protagonistas de este excelente juego de tablero, que ahora les vamos a comentar.

Se trata de un juego de tablero similar al "GO", formado por cuarenta y nueve casilleros (7x7) y con cuatro fichas de colores, una en cada uno de sus cuatro extremos.

Hay dos grupos: las verdes y las rojas, que al comienzo del partido están colocadas en diagonal.

El juego comienza cuando situa-

SON UNOS SIMPATICOS MUÑECOS CON FORMA DE FICHAS QUE SE HAN POPULARIZADO AL PARTICIPAR EN LA PUBLICIDAD DE UNA FAMOSA GASEOSA



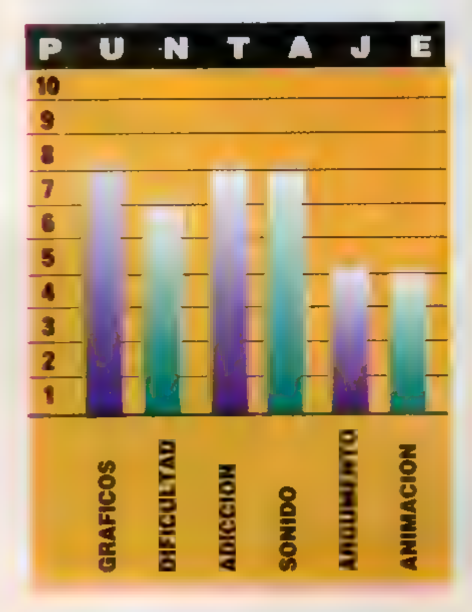
mos el cursor sobre alguna de las fichas (del color que nos corresponda), y luego presionamos el botón de disparo; entonces esa ficha toma vida y aparece un "Spot", que podemos moverlo hasta 2 cuadrados a la redonda (o sea, no más de dos casilleros). También elegimos el lugar de destino con el cursor. Si movemos nada más que un casillero (para cualquier lado), nuestra ficha se multiplica; en cambio, si movemos dos casilleros, nuestro personaje sólo cambiará de lugar.

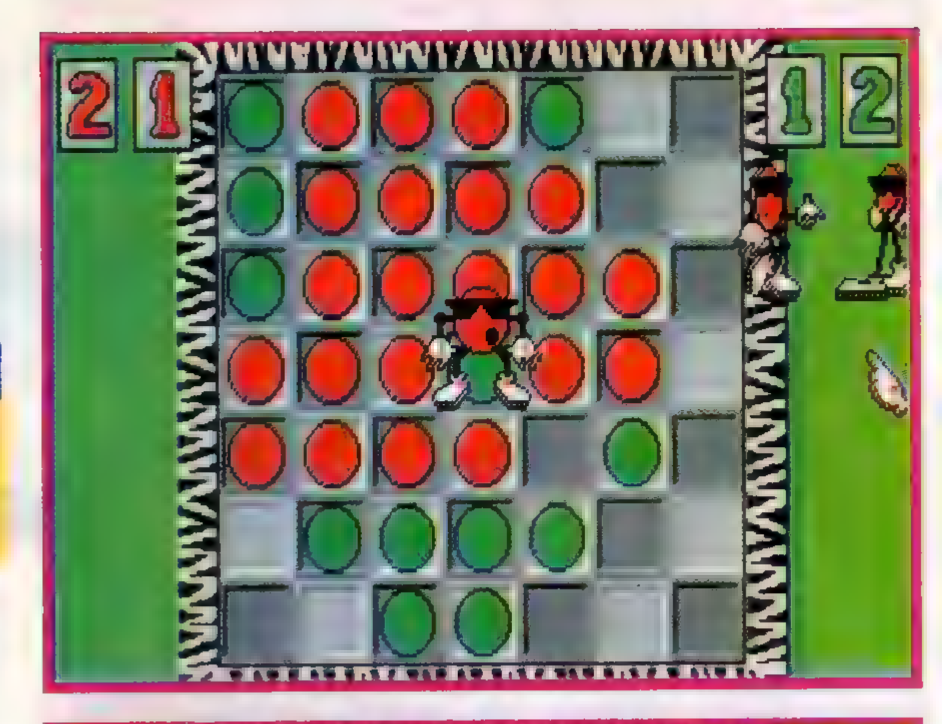
HARD REQUERIDO

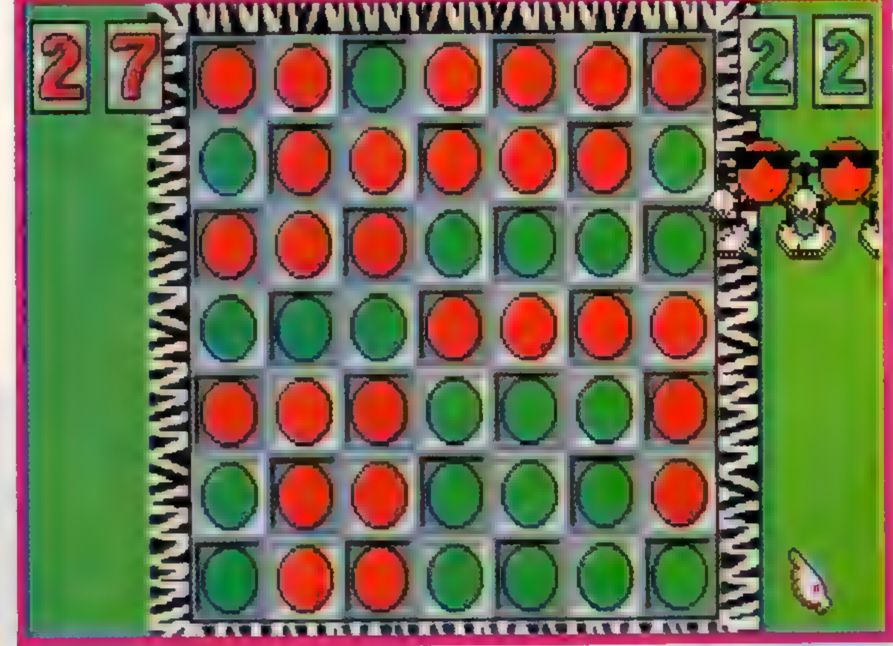
XT, 80286 O MAYOR
EGA/VGA
JOYSTICK/MOUSE
SOPORTA TARJETA DE SONIDO

De esta forma se va llenando el tablero, pero lo interesante es cuando ponemos nuestras fichas al lado de las contrarias: ya que si situamos una ficha en un lugar, automáticamente todas las contrarias que estén alrededor se darán vuelta y se pondrán de nuestro color. Por lo tanto para ganar tenemos que tener la mayor superficie posible ocupada con nuestras fichas (al completarse el tablero), o simplemente no dejar ninguna del color contrario.

Pero eso no es todo: cada movimiento que realicemos nosotros o la máquina viene acompañado de una







muy buena animación, protagonizada por nuestros pequeños amigos; así también por cada jugada donde varía el puntaje, dos simpáticos y muy escurridizos "Spots" cruzan la pantalla de una forma muy especial y corrigen nuestro "Score".

Tenemos la posibilidad de jugar contra la máquina o con otros jugadores (hasta cuatro), pudiendo regular el tiempo para cada movida o para cada partido.

Estas fabulosas animaciones no pueden estar para otras placas que no sean EGA o VGA.

También este programa cuenta con un "muy buen" FX,(efectos especiales) para más de 6 placas de sonido, y para que este juego sea más rápido y más divertido lo que les recomendamos es hacer uso de un mouse, debido a que por su velocidad es el periferico más conveniente para este juego.

MARTIN G. RODRIGUEZ

DUNE

de Virgin Games

INSPIRADA EN ESTE FILM AHORA PODEMOS DISFRUTAR DE UNA ATRACTIVA AVENTURA, EN LA QUE ASUMIREMOS LA PERSONALIDAD DE PAUL ATREIDES, EL PROTAGONISTA DE ESTA HISTORIA



Para los que nos gustan las películas de ciencias ficción, en la actualidad estamos de parabienes debido a que el juego que presentamos, además de contar con buenos argumentos, se incorporan excelentes efectos especiales y sonidos de alta calidad.

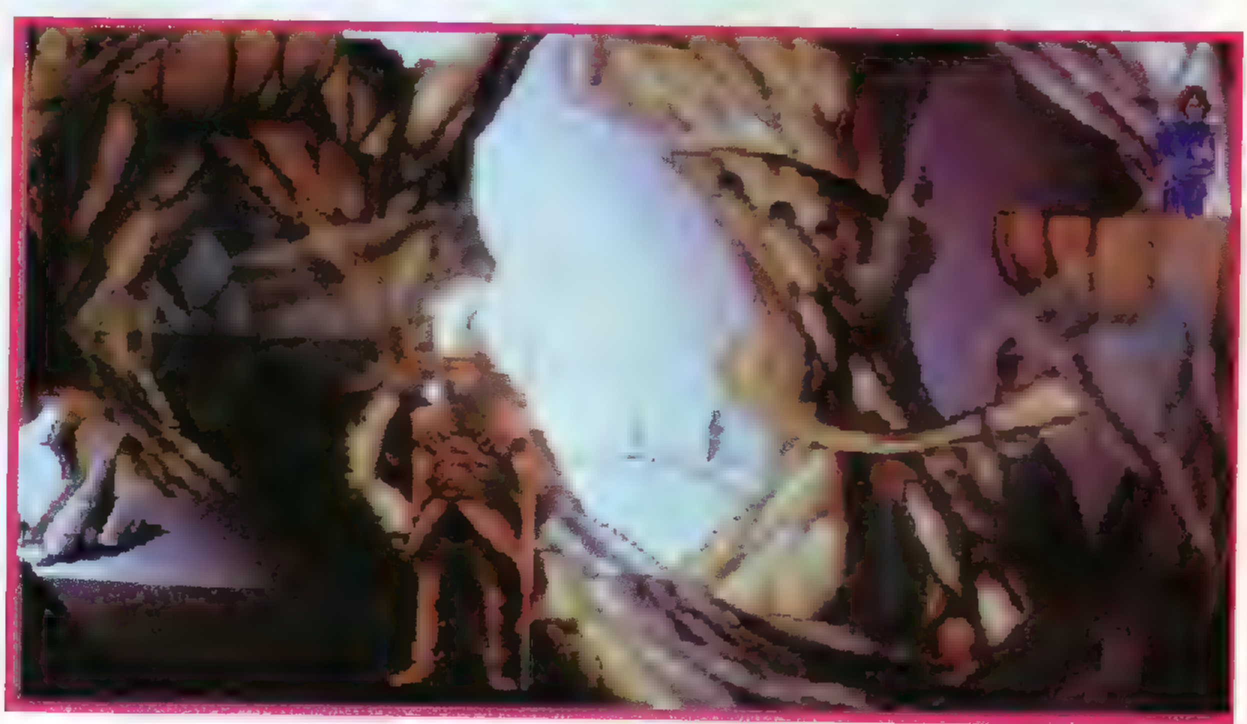
Ejemplo de esto son los últimos films como TERMINATOR II y EL VENGADOR DEL FUTURO, pero anteriormente existieron otras películas que por su argumento y buena filmación se ganaron un lugar importante en este género, como ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO y DUNE.

De este último film ahora podemos disfrutar de una atractiva aventura en la que asumiremos la personalidad de Paul Atreides el protagonista de esta historia.

La aventura comienza cuando Paul, hijo del Duque Leto, debe ir a controlar a los trabajadores de Arrakis en el tercer planeta de Canopus, comúnmente conocido como Dune.

Este es un pequeño planeta totalmente inhóspito y estéril, donde su clima- de muy baja temperatura- dificulta que la vegetación y los ani males puedan subsistir. Su superficie hace recordar las desérticas arenas del Sahara, formando pequeños montículos que se desvanecen con las grandes tormentas de viento.

Tan sólo unos pequeños habitantes existen allí, como las ratas-can-



guros, pequeños zorros, ratas del desierto y los peligrosos gusanos gigantes que poseen cientos de metros de longitud. Estos gusanos tienen un celoso instinto para conservar su territorio y no pierden un instante en devorarse todo ser que produzca vibraciones dentro de sus límites.

HARD REQUERIDO

80286 o mayor
VGA
SOUND BLASTER, ROLAND
DISCO RIGIDO
TECLADO MOUSE JOYSTICK



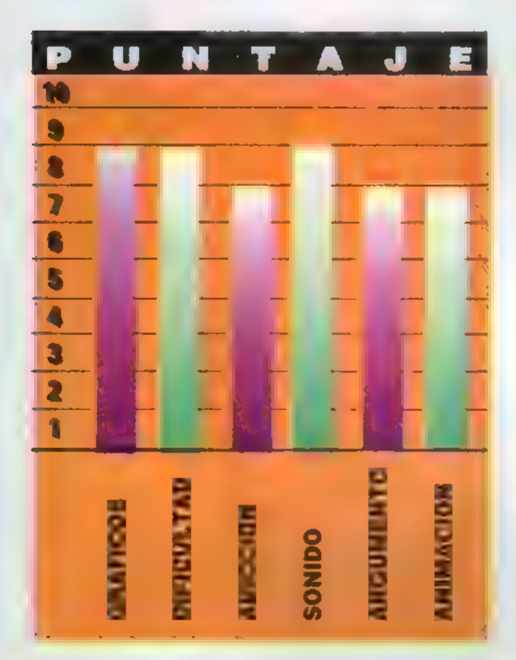


Los Fremen son una tribu de seres inteligentes, que viven en constante lucha con sus enemigos, los que se apoderaron por la fuerza del planeta; y si a esto se le suman los elementos hostiles propios del lugar, esta tribu se encuentra viviendo una terrible situación.

Cuando los Fremen fueron invadidos por habitantes de otro planeta, y obligados a entregarles la producción de las minas de Spice, comenzó la decadencia de este inhóspito mundo. El Spice es un mineral muy preciado por todo el universo.

Paul deberá intentar por todos los medios liberar al pueblo oprimido y conseguir aumentar la producción de este tan preciado mineral.

En el transcurso del juego debemos hallar más minas de Spice. Por suerte no estamos solos: una bella joven de Fremen llamada Jessica nos irá dando consejos durante la aventura y además nos acompañará en la mayoría de los viajes.



Se tiene que tratar de ser un buen líder y rodearse de gente con buenas intenciones para así de esta manera poder controlar la producción de Spice y evitar pérdidas o bajas producciones controladas por personas inescrupulosas o que tengan malas intensiones con los oprimidos habitantes del planeta Dune.

Para poder estar al tanto de los sucesos debemos viajar por largas extensiones de arena hasta llegar a las minas de Spice, a la sede de otros delegados o bien a ver a gente influyente en decisiones del estado.

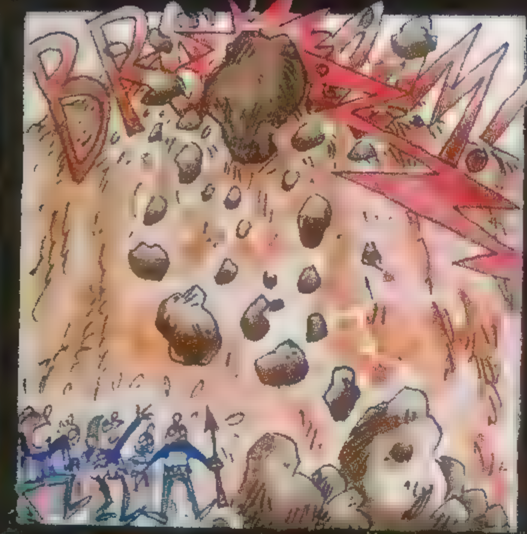
Con los efectos propios de una película en lo que respecta a argumento, imágenes y sonido, la compañía Virgin Games nos trae un excelente juego de aventuras.

Con excelentes gráficos en 256 colores y sonido por Sound Blaster o Roland tiene los ingredientes necesarios para que nos resulte un atractivo reto para jugar y lograr salir triunfantes de una misión sumamente difícil; y aquellos que ya vieron la película contarán con algunas ventajas para la resolución del juego.

En muchas oportunidades nos veremos ante numerosos peligros, pero para los que estamos acostumbrados a debatirnos semana tras semana en las más riesgosas y difíciles aventuras esto no será ningún problema, todo lo contrario, lo disfrutaremos.Es una muy buena aventura como para pasar varias horas lejos de nuestro planeta, más precisamente en el desolado planeta DUNE.

HISTO-





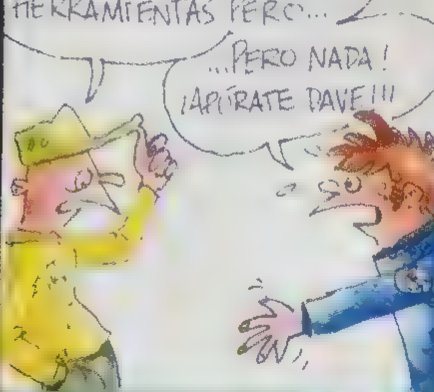
ESO ENTRETENDRÁ A LOS BIZARROS DE SKARO...

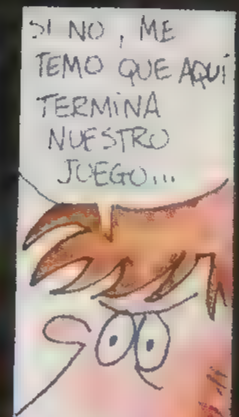
¿QUE ESPERAS? TENEMOS PROBLEMAS!



¡PERO TENEMOS QUE SALIR YA MISMO! ESE FUE MI ÚLTIMO DISPARO. EL ARMA ESTÁ DESCARGADA Y NO TARDARÁN EN ENCONTRAR UN ATAJO HASTA LA NAVE...

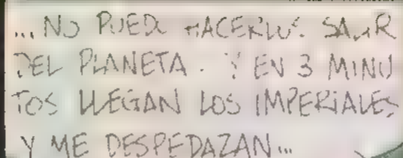
LO SÉ... LO SÉ...

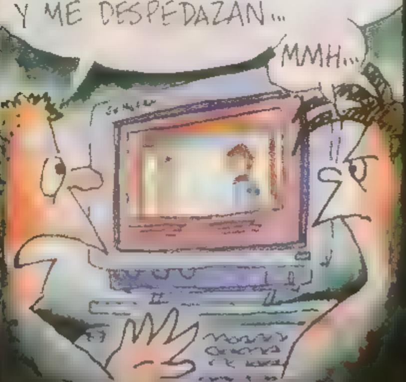


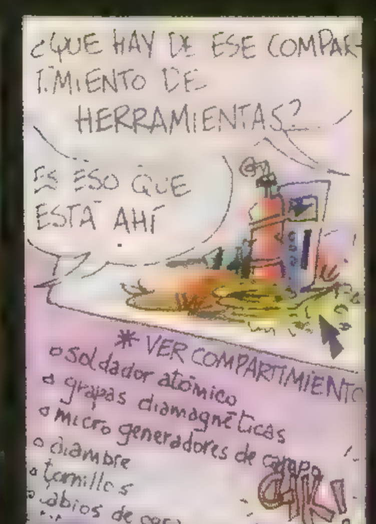


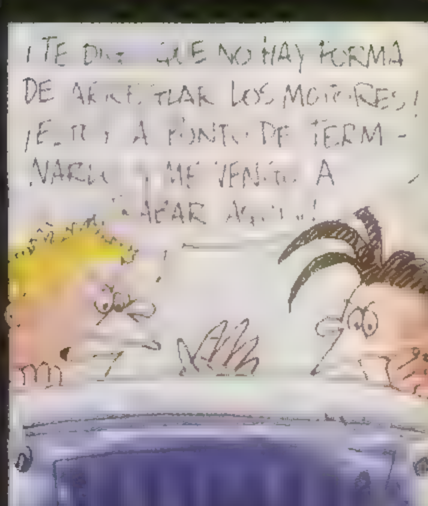


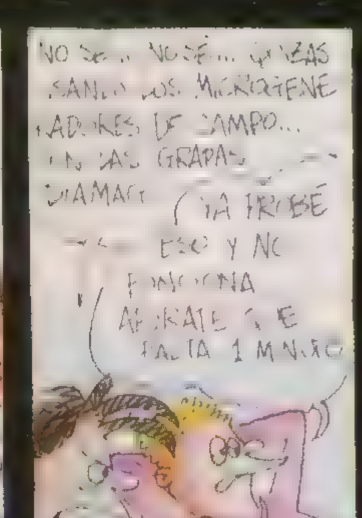

BIEN...
ESO ES
TODO...

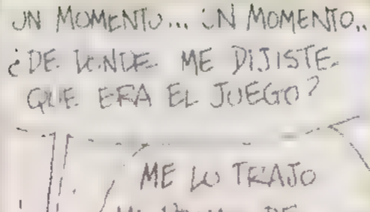

...NO PUEDO HACERLOS SALIR DEL PLANETA. Y EN 3 MINUTOS LLEGAN LOS IMPERIALES Y ME DESPEDAZAN...

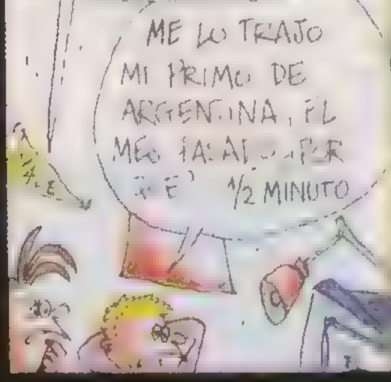

MMH...


¿QUE HAY DE ESE COMPARTIMIENTO DE HERRAMIENTAS?
ES ESO QUE ESTÁ AHÍ
* VER COMPARTIMIENTO
o soldador atómico
o grapas diamagnéticas
o micro generadores de campo
o alambre
o tornillos
o labios de cera
CLIK!


QUE NO HAY FORMA
DE
LOS MOTORES!


NO SÉ... NO SÉ...
GRAPAS
YA PROBÉ
ESO Y NO
1 MINUTO


UN MOMENTO... UN MOMENTO..
¿DE DONDE ME DIJISTE
QUE ERA EL JUEGO?


ME LO TRAJO
MI PRIMO DE
ARGENTINA,
1/2 MINUTO


ARGENTINA
¿EH?
MMMH...
CUARTO
DE
MINUTO.


EL ALAMBRE, JOHNNY...
PRUEBA ENTONCES CON EL ALAMBRE..

HARD WARE

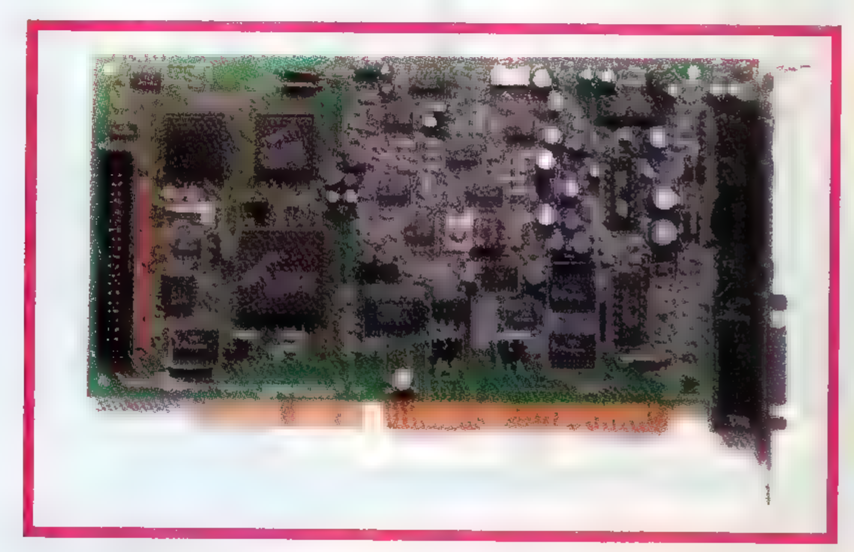
SOUND BLASTER PRO

de CREATIVE LABS, INC.

Estas tarjetas de sonido tienen como característica el hecho de ser una de las más incluidas en las opciones de software de juegos. Además, si el programa no es muy nuevo, también se puede utilizar, porque es compatible con la AdLib estándar.

dos (en el mercado existen tarjetas específicas para ese fin).

La ventaja con que cuenta la tarjeta SOUND BLASTER PRO con relación a Multimedia es el hecho de que trae incorporado un conector para CD-ROM y, de esta manera, el acceso puede hacerse en forma



Sound Blaster

La placa tiene dos tipos de presentación: el kit básico y la versión que contiene el conjunto MIDI.

Por el precio, y de acuerdo a las necesidades que se posean, ésta es una muy buena placa de sonido, lógicamente si se tienen que realizar películas o videos profesionales, posiblemente nos veríamos limitados

combinada en los programas que utilizan este tipo de periférico.

También la tarjeta viene con una interfase para un equipo de CD ROM con todos los conectores incorporados y a un precio bastante bueno como para incorporar este nuevo periférico a nuestro sistema.

Este es el periférico que en principio menos importancia se le brinda, pero luego de que uno lo incorpora al equipo se convierte en imprescindible; una muy buena prueba para decidirnos es jugar el WING COMMANDER II con y sin placa de sonido y notaran la diferencia.

Otra de las presentaciones de esta tarjeta trae el conjunto completo con CD ROM y varios CD de obsequio; en este grupo de discos láser hay programas utilitarios y juegos.

CARACTERISTICAS TECNICAS

- Sampler de 8 bits de digitalización por canal .
- 20 voces estereofónicas.
- Mezclador análogo-digital con control por medio de software.
- Conector para CD ROM y CD AUDIO por medio de la interfase CD ROM dr've.
- Múltiples tipos de entrada de audio.
- Software completo para su uso.
- Conector de 16 bits (80286 ó mayor).
- Integramente compatible con WINDOWS 3.1.
- Cables de conexión para MIDI.
- Software para control de instrumentos por medio de la interfase MIDI.

ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS

de Accolade

Si a Usted le disgustan las películas de terror, las escenas sangrientas y las truculencias, no intente jugar este producto de ACCOLADE. Por otra parte, los aficionados al horror se sentirán más que satisfechos con esta pesadilla en forma de juego: casas embrujadas, vampiros durmiendo en sus ataúdes y colgando del campanario, demonios del averno, zombies, insectos gigantes y asesinos, pirañas, el monstruo de Frankestein, y toda clase de espantos inundarán constantemente el monitor de nuestra PC.

El argumento consiste en liberar a Elvira de las garras del demonio Cerberus en un estudio de filmes de horror llamado "BLACK WIDOW", que está poseído por las fuerzas del mal. Al comienzo encontraremos al guardia horriblemente asesinado y deberemos explorar los distintos estudios hasta lograr nuestro fin.

Los tres estudios de BLACK WIDOW están hechos a medida de Vincent Price o Christopher Lee. Uno es una típica mansión siniestra con sótanos y áticos que esconden toda clase de horrores. Otro es una iglesia con su infaltable cementerio y catacumbas secretas, en donde deambulan seres fantasmales, y el tercero una serie de interminables cavernas con insectos gigantes y nada amistosos.



En Elvira se mezcla la belleza y el terror.

Este juego combina los ingredientes de los juegos de aventuras con los de laberintos, haciéndolo de muy difícil solución, y podemos decir que es un juego "endemoniado" en todo sentido, no apto para principiantes.

El protagonista no sólo debe hacer uso de su inteligencia y astucia, sino también de su capacidad de combate y también de los hechizos que podrá preparar y conjurar a lo largo del juego de acuerdo al nivel en que se encuentre.

Es sumamente conveniente grabar el juego cada tanto ya que las formas en que nuestro héroe puede morir son tan variadas como poco agradables y escalofriantes.

El manejo del personaje es a través de íconos que aparecen a los costados de la pantalla, y el inventario se visualiza en la parte inferior de la misma.

Los objetos que podemos cargar son limitados y varias veces es necesario dejarlos en un lugar y volverlos a recoger cuando estemos livianos de peso.

Para evitar este problema les damos un truco: cuando recojan un objeto y el programa les indique que ya no pueden cargar más peso, utilicen el ícono de preparar hechizos (libro) y elijan cualquiera de ellos. Pongan al o los objetos que deseen tomar como ingrediente del hechizo y pulsen EXIT. De esta manera podrán acarrear todos los objetos que deseen.

Los gráficos son de muy buena calidad y logran transmitir el clima de horror constante que impera en toda la aventura.

Cuando el terror se mezcla con el erotismo sin duda a la mente nos llega la imagen de la bella y exhuberante Elvira.

Accolade nos presenta una aventura (RPG) de gran adicción en donde los gráficos y el sonido son de una excelente calidad.

Para los amantes del terror en éste tienen un muy buen juego para disfrutar por mucho tiempo.

Como indicamos en el comentario previo este juego no es solamente de aventuras sino de tipo laberíntico. El lector deberá armarse de paciencia para recorrer los laberintos que aparecen, aunque les indicaremos qué objetos se deben hallar en los mismos y por cuáles lugares deberán pasar para orientarse.

No existe una sóla manera de llegar al final, ya que los caminos para intentarlo pueden ser variados, pero sí hay objetivos impredecibles que debemos alcanzar y hacia ellos van enfocadas estas soluciones.

Como en el comentario inicial les dimos un truco para acarrear todos los objetos que deseen, tomen todo lo que esté disponible.

Luego de que comienza el juego aparecerá un ícono con un libro, usándolo aparece la nómina de hechizos disponibles, con el nivel correspondiente a cada uno, que va de 1 a 10, y los ingredientes. A cada nivel se accede luego de sumar una cierta cantidad de puntos, que se obtienen al ir explorando y resolviendo situaciones. A medida que avancen en las soluciones les sugeriremos qué hechizos utilizar de acuerdo a la situación.

Hechas estas aclaraciones vayamos a nuestra guía.

Cuando comienza el juego tomar la piedra que está en el camino y romper el cristal de la puerta de la caseta de la guardia.

Entrar y revisar todo. Deberá aparecer el cadáver del guardia. Tomar las llaves.

Usar la llave en la máquina sobre el escritorio. Entrar la clave y salir de la caseta.

Recuerden de tomar TODO lo que encuentren al paso tanto aquí como en el resto del juego.



El terror se incrementa en el transcurso de la aventura.

Entrar al portón. Revisar el coche de Elvira. En el baúl se encontrarán las herramientas.

Entrar a la recepción.

Ir al ascensor y mover al personaje hasta que esté frente a la botonera. Pulsar "piso 2".

En el segundo piso encontraremos varios locales. Tomar todos los objetos que encontremos. En el cuarto de vestuario hay una bruja. No entrar hasta que avancemos de nivel en el juego.

El cuarto de maquillaje es importante ya que aparecen varios bigotes y pelucas.

Tomar TODO lo que encontremos.

Es importante tomar un grabador que está en el cuarto de tipeo.

Ir al piso 1 y dirigirse a los estudios de rodaje.

Comenzar por el estudio 2. Allí encontraremos un mansión. Recorrer la planta baja hasta encontrar un cuarto en donde aparecen unas armaduras. Tomar el yelmo y el guante. En el cuarto donde aparecen libros abrir los cajones y tomar un candado y un libro de oraciones. NO tocar la pecera con pirañas.

Ir al comedor que está del otro lado de la casa en la planta baja y tomar la botella de vino. Con esta bebida se puede preparar el hechizo de coraje en el nivel correspondiente. No destapar la fuente que está sobre la mesa.

Ir a la planta alta. Uno de los cuartos de la planta alta estará en llamas y no podremos salir vivos, y como es común entrar por error



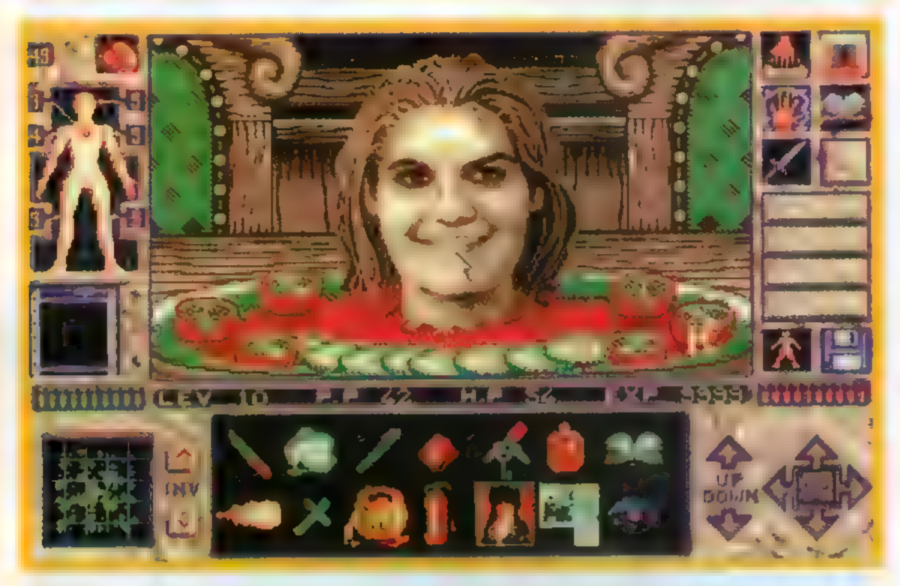
Siempre tienen que estar alerta ante los peligros.

debemos tener la precaución de grabar el juego.

A continuación daremos los objetivos a realizar en la planta alta: en el cuarto de baño tomar esponja y toàlla (sirven más adelante para el hechizo de absorber magia).



En cada estudio se encierra una sorpresa.



Si se consiguen juntar todos los elementos, podremos llegar al final de la aventura.

En el cuarto de los niños tomar los cubos de colores.

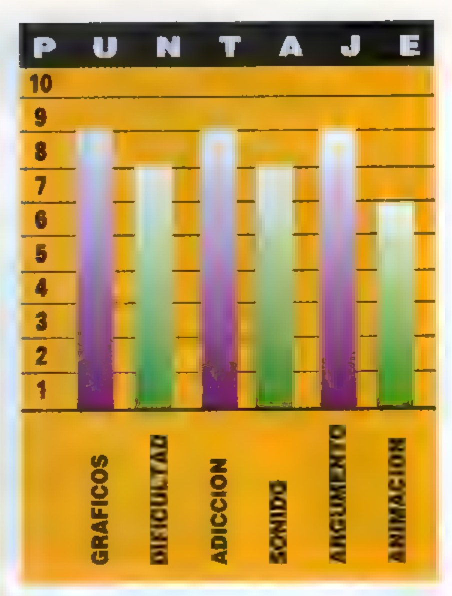
En el dormitorio principal dirigirse al cadáver cubierto con la sábana y descubrirlo. Tomar lo que tiene en la mano y luchar con su fantasma.

Observar el botón debajo de la cama y oprimirlo. Se abrirá una puerta secreta. Entrar y tomar el cáliz y las velas negras.

En el dormitorio rojo tendremos que hacer el hechizo de coraje antes de entrar. Luego de que se vaya el fantasma, en la cama aparecerá un diapasón debajo de la almohada. Llevar ambas cosas.

En el cuarto en donde aparecen cajas y una escalera tomar esta última y una caja de fósforos que está en una de las cajas.

Ir al altillo, y cuando se levante el vampiro utilizar el diapasón para romper los vidrios y dejar entrar la



luz. Dejar la escalera puesta para salir al techo.

Volver a planta baja.

Ir hacia el comedor y allí dirigirse a una ventanita que aparece al fondo. Abrirla y observar lo que sucede.

Al estar encerrados tomar las botas del cadáver y los alimentos que allí aparecen.

Utilizar el hechizo de FIREBALL contra el sensor de temperatura. Para realizar este hechizo utilizar cualquier papel de los objetos que hayamos recolectado (excepto guiones).

Aquí grabar el juego y esperar al cocinero que por cierto no es muy amigable. Pelear en buena ley hasta vencerlo (no es muy fácil).

Salir y dirigirse hacia la cocina. Tomar todas las ollas que nos servirán para el hechizo de fuerza.

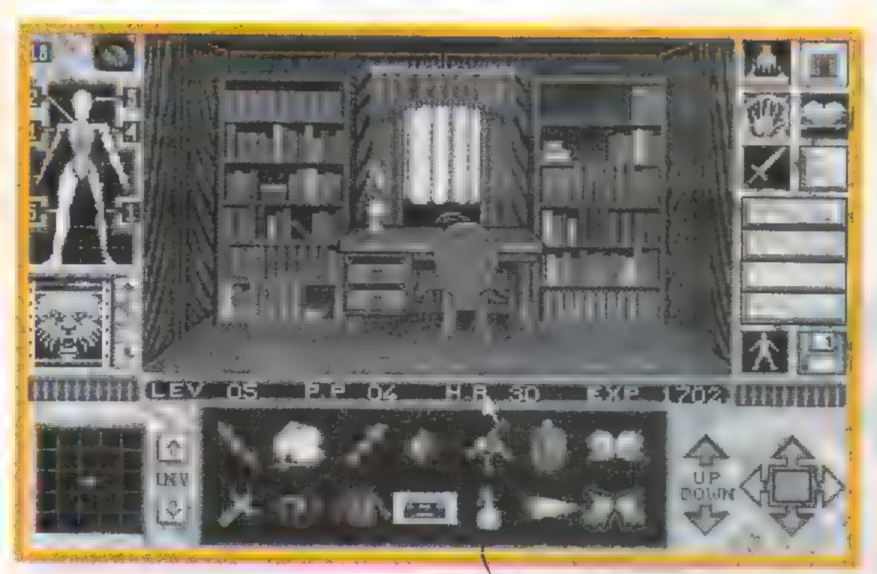
Ir hacia el sótano. Al entrar al cuarto en donde hay un hombre trabajando no hablarle ni intentar tomar ningún objeto.

Ir al cuarto de enfrente donde aparece un monstruo tipo Frankenstein. No intentar tocarlo. Recoger los tubos de ensayo y diversos órganos que aparecen.

Dirigirse nuevamente hacia arriba y salir al pasillo. Usar el hechizo de coraje y luego el repelente (turn undead), con el personaje que aparece.

Recordar de tomar el barómetro que aparece en la entrada al pasillo.

Salir de la casa y dirigirse nuevamente al segundo piso. Ir al cuarto



Se debe buscar en los cajones del escritorio.

de vestir y enfrentar a la bruja con algún hechizo (FIREBALL). Tomar el ojo de la bruja. Tomar todas las ropas que aparecen.

Dirigirse al cuarto de maquillaje y, observando las fotos que aparecen en los guiones, disfrazarse como ayudante de laboratorio, teniendo el cuidado de aparecer igual que el personaje correspondiente de la foto.

Volver a la casa y dirigirse al cuarto en donde están las armaduras. Hay una puerta a la que un fantasma no permite ingresar. Ofrecerle un cubo de color de los que tomamos en la habitación de los niños y cuando se acerque para tomarlo ir hacia la puerta y abrirla. Apareceremos en una biblioteca. Leer todos los libros que se encuentren, especialmente el que habla sobre la Resurrección y el Estudio de Demonología.

Al leer un libro sobre venenos se obtendrá una hoja con la fórmula de un poderoso veneno.

Dirigirse al sótano y grabar el juego. Utilizar un espejo de mano que que se obtuvo en el cuarto de maquillaje para asegurarse que estamos disfrazados como el ayudante de laboratorio.

Entrar al cuarto donde hay un hombre trabajando y grabar el juego.Dialogar con el hombre ofreciéndole ayuda y luego pidiéndole que nos prepare un veneno.

Cuando nos entregue el veneno utilizarlo en la carne

Ir al cuarto donde está la pecera y arrojar la carne envenenada a la misma. Meter la mano en la pecera y sacar la llave.

En una de las paredes hay un cuadro con un pato. Moverlo y aparecerá una caja fuerte. Abrirla con la llave. Encontraremos una pipa.

Salir de la casa y dirigirse al ascensor de la recepción.

Oprimir el botón inferior. Iremos entonces a un cuarto en donde aparecerá un indio. Dialogar con este personaje hasta que nos indique qué debemos hacer. Nos dirá que Elvira está presa por un demonio llamado Cerberus y que precisa cuatro elementos para hacer magia y vencerlo. Dichos elementos son: la pipa (que ya poseemos), un Tomahawk, una lanza guerrera y una bolsa mágica.

Dejar al indio y entrar al cuarto de calderas. Vencer al monstruo con fuego y tomar una barra de cobre. Luego dirigirse al estudio 3. Allí se encontrará un camino que conduce a una iglesia.

Cuidarse del murciélago que aparece cada tanto y entrar a la misma. Tomar agua bendita de la pila en un tubo de ensayos y luego dirigirse al altar. Tomar el libro de oraciones y el crucifijo.

Mover el púlpito hasta descubrir una puerta trampa que conduce a las catacumbas. Bajar y matar a las dos brujas encadenadas.

Seguir bajando hasta llegar a un pasillo de las catacumbas.

A partir de este momento comienza una de las dos partes de laberintos que contiene el juego. Armarse de paciencia y deambular por los pasillos hasta lograr descender cinco niveles (debemos llegar a un nivel inferior en el cual aparecen unos enanos verdes). En el camino deberemos vencer a varios esqueletos guardianes, y en los niveles inferiores aparecerá aleatoriamente un molesto fantasma que



Todos los personajes tienen un aspecto muy siniestro.

nos empujará para desnucarnos. En los nichos de las paredes, así como en algunos cuartos con cofres, aparecerán diferentes objetos. Se debe tener mucho cuidado y grabar el juego repetidamente, ya que en muchos lugares aparecen trampas mortales o hechizos.

Al llegar al nivel de los enanos verdes deberemos inmediatamente disfrazarnos de ayudantes del mago tomando como base la foto que obra en nuestro poder.

Al llegar al mago grabar el juego y dialogar con el mismo hasta lograr que se aleje.



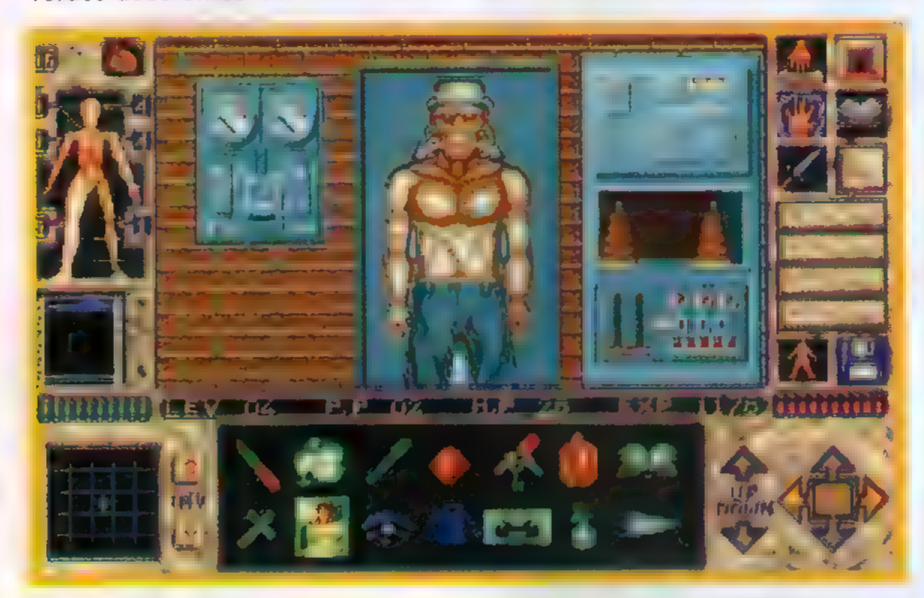
Hay que tener cuidado con lo hechizos.

Cerca de él la encontraremos.

Al acercarnos, ella se convertirá en un horrible monstruo que deberemos matar. En ese momento encontraremos la lanza guerrera de la que hablaba el indio.

No crean que esta parte es tan sencilla como parece, ya que es posible perderse cientos de veces tanto a la ida como a la vuelta en interminables corredores con esqueletos, ratas y estatuas de monjes.

Si se logra volver a la iglesia (esperamos que lo consigan) aparecerá un ángel maldito. Lograr matarlo no es nada sencillo y es conveniente grabar el juego hasta lograrlo. En nuestro caso logramos matarlo utilizando el hechizo de HOLY BLAST reiteradamente.



Algunos lugares todavía guardan elementos de viejas películas.

Una vez muerto el ángel ir hasta el estudio 1. Allí Elvira nos dirá que precisaremos mucha fuerza para lograr pasar por el mismo. Se sugiere utilizar el hechizo de Músculos Mágicos para vencer a los molestos mosquitos gigantes y demás habitantes de las cavernas. Al entrar a este nivel debemos pasar por una habitación en donde encontraremos un ascensor. Hay que encender la llave de paso de corriente eléctrica, y luego deambular por los túneles (!otra vez laberintos!).

En las distintas cavernas se pueden tomar cristales y hongos para preparar hechizos.

En el primer piso hay que llegar a una caverna con agua en la cual podremos sumergirnos. Antes de hacerlo utilizar el hechizo de respirar bajo el agua y dejar los objetos en la orilla, ya que luego no podremos subir si estamos pesados. Sumergirse, pelear con el monstruo que aparece y tomar una soga. Esta soga es imprescindible para completar el juego.

Subir al segundo piso por uno de los túneles y deambular hasta hallar una cueva con un escarabajo azul muy vistoso. Matarlo y obtener el pergamino con un hechizo para atar demonios.

Este pergamino también se encuentra entre los objetos imprescindibles para completar esta excelente aventura.

Seguir hasta el tercer piso hasta llegar a un lugar en donde se ve una cuerda atada en el vacío. Cortar la cuerda y saltar hasta la orilla de enfrente al estilo Tarzán.

HARD REQUERIDO

VGA o MCGA,
disco rígido,
soporta AdLib,
SOUNDBLASTER, ROLAND

Llegar hasta el cuarto piso y explorar hasta llegar a un lugar en donde aparece una persona atrapada en una telaraña gigantesca. Tomar la llave que tiene en la mano utilizando el hechizo de telekinesis (utilizar el grabador como materia prima para el hechizo).

Molestar a la araña que está enfrente hasta que venga a pelear. Utilizando el hechizo de músculos mágicos la venceremos.

Volver a deambular hasta encontrar el ascensor. Utilizar la llave que encontramos para abrir las puertas. Cruzar el ascensor hasta la puerta opuesta y seguir el camino. Cuando lleguemos al techo de la cueva tirarnos hasta la telaraña.

Allí aparecerá nuevamente Elvira, quien resultará ser otro monstruo. Matarlo y aparecerá el Tomahawk. que debemos utilizar.

Tirarse hacia abajo (apareceremos en el segundo piso) y buscar la salida (decirlo es muy fácil...).

Después de que empiecen a arrepentirse por haberse metido en las cavernas pueden quedarse tranquilos porque ya no habrá más confusos laberintos.

Ir nuevamente a la casa y trepar al techo por el altillo.

Poner la barra de cobre que estaba en la sala de calderas y usarla como pararrayo.



Cuidado, puede ser una trampa.

Ahora tiene que conjurar el hechizo de las tormentas.

Bajar hasta el sótano, y en el cuarto en donde está "FRANKIE" mover las palancas de que activan la fuerza motriz hasta que el monstruo comience a andar.

Cuando haya dado cinco pasos deberá cortarle los alambres que tiene en la cabeza.

Allí debemos tomar la banda metálica y el cerebro del monstruo.

Entrar a la habitación que está detrás del monstruo y en ese instante aparecerá la verdadera Elvira. También aparecerá la bolsa mágica. Ahora que tenemos los "ingredientes" hay que ir rápidamente al indio y entregárselos.

Luego ir a la iglesia y resucitar al sacerdote, al que le pediremos que trace un círculo mágico para vencer al malefico Cerberus.

Dirigirse entoces a la playa de estacionamiento donde se preparará el hechizo y así podremos atar a los demonios (BIND DEMON), utilizando el pergamino y la soga que se hallaron en las cavernas.

Poner las velas en el pentáculo, encenderlas y usar la bolsa mágica para llamar a Cerberus.

Cuando se materialice usar el hechizo de atar demonios y luego arrojar con todas su fuerzas la lanza hacia uno de sus ojos.

Luego utilizar el Tomahawk para partirle el corazón y... ¡FIN!.

El uso de los hechizos queda a buen criterio del jugador siempre y cuando no utilice como ingrediente de los mismos un objeto que pueda servir en el juego para un fin específico, en caso contrario nos resultará imposible completar esta tenebrosa aventura.



No todos los decorados son de utilería.

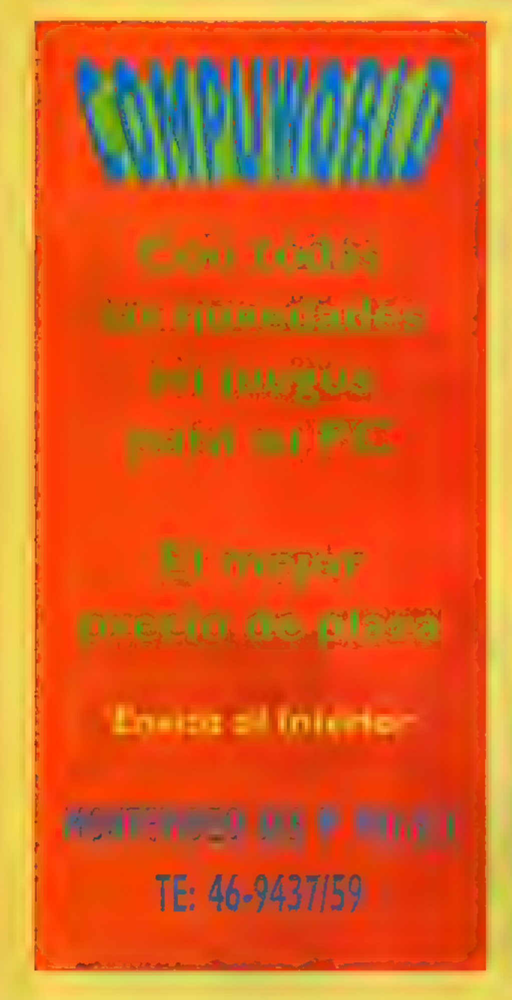
Espero que se aterroricen y se diviertan, y que no se pierdan por los laberintos diabólicos.

¡FELICES SUEÑOS!

MARCELO JUAN DAMONTE



A G E N D A B I E R T A

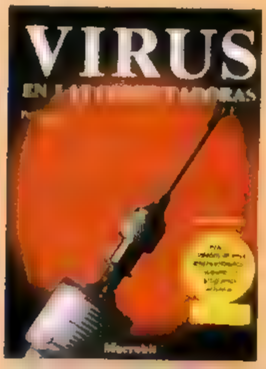






Nombre	Código	Precio de Lista U$S	Oferta U$S
AUTOEDICION			
Aplique PAGE MAKER para PC	L.20	44	35
GESTORES DE BASES DE DATOS			
Aplique el dBASE III Plus	L.02	43	34
Aplique Fox Pro	L.38	25	20
Clipper - Versión 5.0 -	L.32	37	29
dBASE III Plus - Avanzado -	L.19	50	39
dBASE IV -Guía de Enseñanza-	L.03	50	39
HERRAMIENTAS			
Norton Utilities 5.0	L.40	39	31
PC Tools Deluxe	L.36	49	38
LENGUAJES DE PROGRAMACION			
Aplique C++	L.09	47	37
COBOL Estructurado	L.31	35	28
El Lenguaje de Programación C	L.08	26	20
GW Basic a su Alcance	L.16	36	28
Programación en Quick Basic	L.25	51	40
Programación en Turbo C	L.18	37	29
Programación en Turbo Pascal	L.01	36	28
Turbo Pascal 6	L.33	60	47
PLANILLAS DE CALCULO			
Aplique 1-2-3 Versión 3.0	L.41	51	40
Aplique Quattro Pro	L.37	51	40
1 - 2 - 3 Versión 2.2	L.35	51	40
Lotus 1 -2 - 3 Guía del Usuario	L.06	34	27
Programación de Macros en 1-2-3	L.07	20	16
PROCESADORES DE TEXTO			
Microsoft Word 5 - A su Alcance	L.14	29	23
WordPerfect 5.1 - A su Alcance	L.24	60	47
WordStar 6.0 - A su Alcance	L.34	29	23
SISTEMAS OPERATIVOS			
DOS a su Alcance	L.15	30	24
DOS Manual de Referencia	L.17	56	44
El Entorno de Programación UNIX	L.12	20	16
Novell NetWare - M. de Ref.	L.21	45	36
Windows 3 - A su Alcance	L.22	41	32
Xenix a su Alcance	L.10	25	17
COLECCION DE BOLSILLO			
C	L.26	15	12
Disco Rígido	L.29	14	11
dBASE III Plus	L.27	15	12
dBASE IV	L.28	19	15
WordPerfect 5.1	L.30	17	13
VIRUS			
Virus	L.39	30	24





UTILIDADES NORTON

VERSION EN CASTELLANO

APROVECHE AL 99% SUS UTILIDADES NORTON

OFERTA ESPECIAL DEL MES A

$37

SI SU COMPRA DE LOS LIBROS SUPERA LOS $70 RECIBIRA

GRATIS

3 EDICIONES DE PC USERS EN SU DOMICILIO

PUNTOS DE VENTA:

• Editorial MAGAZINE PUBLISHING, Adolfo Alsina 2129 1º piso

• Representantes COMPUMAGAZINE en todo el país.

FORMAS DE PAGO:

(en todos los casos completar los datos que correspondan en el cupón y adjuntar el mismo al pago)

• Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.

• Cheques y giros postales a la orden de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

COSTOS DE ENVIO:

• Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes.

• Por correo certificado con aviso de retorno, adjuntar al pago por compra $6.50 en Capital y $ 8 en el resto del país.

• MAGAZINE PUBLISHING S.R.L. no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

¡SI! Deseo aprovechar esta ventaja que me ofrece

PC JUEGOS Nº 6 INDIQUE EL CODIGO

Nom. y Apell.:...

Empresa:...

Cargo: ....

Dirección:...

Provincia: ....

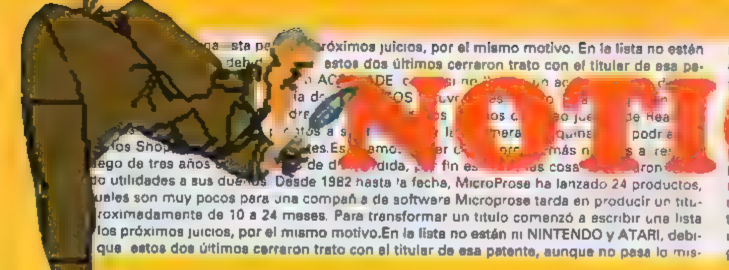
Localidad:....................................C.P.:..................



Se tendrá en cuenta la cotización del dólar según tipo vendedor en casas de cambio al cierre del día hábil anterior a la fecha de emisión del valor. Oferta válida sólo en Argentina hasta el día 1/12/92. Por favor aguarde hasta 30 días para recibir el ejemplar.

Estos precios pueden ser modificados sin previo aviso por variación en las condiciones de importación.

MAGAZINE PUBLISHING S.R.L. A. Alsina 2129 - Cap. Fed. (1090) TEL: 951-6071, 953-7635 y 954-1910/1911 FAX: 954-1791 y BBS: 954-1792



EN JAPON YA TIENEN JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL

A principios de este año, en Tokio, debutaron los primeros juegos de realidad virtual. Sega Entertainment, ha desarrollado nuevos juegos para que se expongan en los parques de diversiones; estos nuevos equipos son similares al "Viaje a las estrellas" que se encuentra en Disneyworld, en el sur de California.

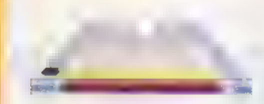
Este juego representa a una nave espacial, o más precisamente un platillo volador, el cual puede llevar en su supuesto viaje a 30 pasajeros. Este equipo, que en su proyecto original se llamó AS-1, es un verdadero simulador de vuelo, y fue emplazado en el parque de diversiones Korakuen de la ciudad de Tokio. Presenta en su parte frontal una enorme pantalla y sus movimientos hidroneumáticos son controlados por una computadora. Todos los datos, sonidos e imágenes provienen de un disco láser.

Dentro de los proyectos de SEGA está el de producir estos equipos con imágenes de las ciudades en donde sea colocado, para que los turistas puedan conocer la ciudad por medio de un vista aérea, es decir a "vuelo de pájaro".

Para que las filmaciones fuesen de un realismo total, esta firma contrató a un especialista en cine de Hollywood, y de esta manera el software obtuvo la calidad necesaria para que el proyecto se convirtiera en realidad.

Este bello equipo salió a la venta a un precio totalmente económico. Cualquiera puede adquirir una de estas unidades por tan sólo... U$S 230.000.-

1993: EL SOFTWARE QUE VENDRA



Los amantes del WING COMMANDER estarán de parabienes porque el próximo año saldrá a la venta el tercero de esta serie de excelentes aventuras-arcade, el que llegará totalmente renovado y su estilo también será cambiado.

FORM GEN está planeando sacar a la venta un nuevo juego de ID SOFTWARE, basado en el WOLFENSTEIN 3D, que llevará como título SPEAR OF DESTINY, con música y gráficos renovados pero manteniendo el mismo estilo.

Si uno desea realizar su propia aventura gráfica, SSI está por lanzar al mercado un producto en donde el usuario podrá diseñar con gráficos, música y argumentos propios, una aventura en su totalidad. Con el título de AD&D GOLD BOX CONTRUCTION SET, este utilitario saldrá a la venta el próximo año.

NO SIEMPRE ES ABURRIDO IR A LA ESCUELA



En el primer trimestre de este año comenzó a funcionar una escuela destinada a enseñar a jóvenes programadores a realizar juegos para las consolas NINTENDO y equipos similares. ENIX GAME SCHOOL, como se llama esta escuela de juegos, está instalada en la ciudad de TOKIO y alberga a ciento treinta y cinco estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 18 y los 23 años; esta escuela les dará por aprobado el curso luego de un año lectivo de 30 horas semanales de estudio intensivo.

Esta escuela cuenta con una matrícula anual de algo así como U$S 11.000.-, y los requisitos básicos para ingresar a la misma son tener un alto conocimiento de lenguaje Assembler y conocer algo sobre diseño gráfico por computadora. La compañía de software se decidió a realizar esta escuela por la falta de calidad en los diseños de juegos que tenían los programadores.

Uno de los juegos más vendidos de esta compañía fue el Dragon's Quest, que alcanzó el millón de cartuchos desde su salida al mercado.



SAVERIO YVANOVICH (TRELEW - CHUBUT)

Les escribo esta carta para pedirles si pueden dar las soluciones de: ZACK MACRACKEN, MANIAC MANSION, LEISURE SUIT LARRY 2 y 3, POLICE QUEST 1, 2 y 3, KING QUEST 1, 2, 3, 4 y 5, THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1, comentarios sobre LA COLMENA y NORTE Y SUR.

Aprovecho la oportunidad para pedirles si saben dónde puedo conseguir juegos originales.

***PC JUEGOS**: Dentro de nuestros planes se encuentra el de entregar las soluciones de los juegos que pedís; así que paciencia, que en los próximos números serán publicadas.*

Con relación a los juegos originales podés consultar con los anunciantes que tenemos en nuestras páginas.



FRANCO DAMIAN TOMASI (SAN ANTONIO DE PADUA)

Me dirijo a ustedes con el fin de hacerles llegar primeramente mis felicitaciones por los interesantes contenidos de los números de PC JUEGOS editados hasta la fecha.

Por otra parte, deseo solicitarles que me informen, por la vía acostumbrada, el apartado Correo de Lectores de dicha revista, las claves del juego ABADIA DEL CRIMEN, a la brevedad de ser posible.

Sin más, y esperando sea satisfecho mi requerimiento en las próximas publicaciones de PC JUEGOS, los saludo con la mayor consideración.

***PC JUEGOS**: Franco, si te referís a las soluciones del juego Abadía del Crimen, te comento que pronto daremos por cumplido tu deseo.*



Un lector de PC JUEGOS (MAR DEL PLATA)

Hola, les escribo para felicitarlos por la revista, que es excelente y también para plantearles unas dudas que tengo.

En el juego INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA el modo de gráficos que utiliza es EGA, 16 colores, al igual que el LOOM, y me gustaría saber si hay algún modo de que se pueda ver en VGA 256 colores.

Les escribo especialmente para decirles que a mi ciudad, la revista generalmente llega con un mes de atraso y querría saber si más adelante este inconveniente se podrá solucionar. Gracias.

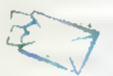
***PC JUEGOS**: Estimado amigo o amiga, por favor al escribirnos cartas vuelvan a colocarnos sus datos personales al pie de las mismas, debido a que cuando éstas llegan a nuestras manos no siempre tienen el sobre adjunto y en muchos casos no tenemos ni siquiera el nombre de quien nos escribe.*

Con relación al INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA, te comentamos que LUCAS ARTS, mucho después de que salió la primera versión de este juego, realizó una nueva versión que utiliza la placa VGA con sus 256 colores.

Una de las primeras versiones eran de 16 colores, que tienen algunas diferencias con las de EGA.

En el caso del LOOM, por el momento no nos llegó ningún comentario sobre una nueva versión que utilice los 256 colores de la VGA, pero no sería raro que haya alguna versión en este momento en que las compañías están recreando las antiguas aventuras a las nuevas exigencias de las placas de video.

Con respecto al retraso en la salida de la revista en tu hermosa ciudad- que pronto visitaremos-, ya hablamos con los encargados del tema. Chau.



SANTIAGO SANCHEZ (MENDOZA)

Les escribo para felicitarlos por la revista y para pedirles que me aclaren la siguiente duda:

Poseo un equipo de PC-XT con un monitor VGA, y he conseguido grabar en el disco rígido el MONKEY ISLAND II, pero no puedo ejecutarlo por la baja velocidad de la máquina. Quisiera saber si es posible realizar alguna transformación en el programa que me permita ejecutarlo.

Desde ya muchas gracias.

***PC JUEGOS**: En algunos programas de ACCOLADE (BLUE ANGELS o HEAT WAVE) con sólo modificar una instrucción que le correspondía a las 80286, éstos funcionaban para las 8086/88.*

Pero en el caso de MONKEY ISLAND II, el problema se debe a que este juego posee muchas instrucciones no ejecutables en un 8086/88. Otra de las razones es que la mayoría de los juegos nuevos utilizan memoria extendida o expandida y en las XT no pueden ejecutarse.



DANIEL (CAPITAL)

Muy buena la revista, es algo que estaba faltando en el mercado nuestro, sigan adelante.

Voy a aprovechar la oportunidad para que me den una pequeña ayuda: en el juego de INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA que ustedes explican en el número cuatro... ¿cómo hago para llegar a la habitación en donde está el ataúd, ya que al llegar donde están las calaveras musicales y tocar las notas (que, aparte, no sé bien cómo se hace), la compuerta que está al costado se abre un poco y se vuelve a cerrar?

Además, no encuentro otro camino como para entrar donde está el ataúd; recorrí todo y no hay caso,

***PC JUEGOS**: Cuando llegás a las calaveras musicales tenés que mirar el diario del padre de Indiana Jones y allí observarás que las notas tienen una secuencia: se deben tomar como base seis notas y en ese orden se deben pulsar las calaveras. La calavera que suene más grave es la nota más baja del pentagrama.*

Luego la puerta se abrirá por completo. Este es el único paso para ingresar en la sala donde está el ataúd.



MARIANO FEDERICO (MAR DEL PLATA)

Queridos amigos de MAGAZINE PUBLISHING SRL:

Me dirijo a ustedes para aclarar algunas dudas y felici-



tarlos por sus exitosas ediciones de la revista PC JUEGOS.

Las siguientes dudas se me fueron planteando al jugar los respectivos juegos.

En el juego INDIANA JONES AND THE LAST CRUZADE no puedo ver EL DIARIO DEL GRIAL.

Le escribo "mirar el diario del Grial" e Indiana Jones me responde "es un paquete de mi padre" y no me lo muestra.

El juego LOOM llego hasta la isla y no puedo seguir.

PC JUEGOS: *Algunas compañías de software cuando protegen sus productos lo realizan de diversas maneras, una de ellas puede ser por medio de hardware, es decir que los diskettes están protegidos para que no se copien.*

Otra forma de hacerlo es por medio de preguntas sobre manuales, tablas o ruedas que girándolas y colocando las figuras de la manera que lo solicitan nos dan la clave de la protección.

Pero en esta oportunidad LUCAS ARTS realizó una doble protección cuando se saltean las claves iniciales, debido a que algún Hacker lo desprotegió; luego cuando necesitemos utilizar el Diario del Grial no lo abrirá en pantalla por esta protección.

Así que te aconsejamos que te contactes con quien te lo vendió y le solicites que te dé el original.

Con relación al LOOM en las ediciones futuras comentaremos las soluciones de este juego de Lucas Arts



NICOLAS PORTABALES (CAPITAL FEDERAL)

Ante todo, felicitaciones por la revista.

Quisiera que me respondan:

1)Cómo se hace en el OBITUS para tomar la llave que está dentro de la torre

2) Cómo se sale de la torre.

PC JUEGOS: *Con la mano (ícono del mouse o cursor), donde dice "GET" y luego debes ponerla sobre la llave y pulsar el botón del mouse o enter y ya estará en tu poder.*

Luego ponés "USE" y tomás el ícono de la llave , lo colocás en la cerradura de la puerta, y ésta se abre, es decir te da la opción de salir o no.



YHERMAN A. FIGGINI (VICENTE LOPEZ)

Me llamo Yherman, es la primera vez que les escribo y quería pedirles, si es posible que en los próximos números publiquen las soluciones de SPACE QUEST 1; y además si me podrían ayudar, con este juego, en la parte donde está la puerta del ascensor que está cerrada.

¿Cómo tengo que hacer para poder abrirla, y así poder seguir jugando? Y además quería felicitarlos por esta excelente revista.

También les querría solicitar –si no es mucho pedir–, que publiquen comentarios sobre otras versiones de este juego. Y, para finalizar, ¿ el SPACE QUEST tiene segunda parte?

PC JUEGOS: *En nuestro primer número hemos comentado las soluciones completas del SPACE QUEST 1; en esa ocasión la realizamos para la nueva versión en VGA, pero es exactamente igual para la versiones anteriores, ya que si las mismas instrucciones se tipean en inglés el juego se resolverá de la misma manera.*

Para adquirir los números anteriores, dentro de las páginas de PC JUEGOS podrás ver la publicidad.

Este juego tiene dos versiones, la original que utilizaba placas de video desde HERCULES hasta EGA, y esta nueva versión que es íntegramente VGA.

Una de nuestras intenciones es la de publicar todas las soluciones de todos los juegos de aventuras.

El SPACE QUEST no sólo tiene segunda parte sino que ya van por la cuarta, y antes que termine este año, en Estados Unidos saldrá a la venta el SPACE QUEST V.

CARLOS A. ROMERO (CAPITAL FEDERAL)

De mi mayor consideración:

Poseo una PC AT 286 con disco rígido desde hace aproximadamente un mes y recién estoy aprendiendo a operarla.

Tengo un hijo de ocho años al que le encanta los juegos, por eso le compro PC JUEGOS; en ella leímos algunos trucos para el PRINCE OF PERSIA, pero no los puedo hacer entrar, tal vez por falta de experiencia.

La pregunta es (por ejemplo): cuando ustedes dicen SHIFT + L ¿qué quieren decir?

¿Qué pulso primero SHIFT y después L?, ¿ mantengo pulsado SHIFT mientras pulso L?; o ¿ pulso primero SHIFT, después + y finalmente L?

Por otro lado, ustedes dicen en la revista que cuando se carga el juego se debe tipear PRINCE DIGI IMPROVED o PRINCE MEGA HIT, (no sé qué versión tengo, tendré que probar).

Como mi PC tiene rígido, arranca desde éste y por lo tanto no tengo que cargar el juego. ¿Será ése el problema? De ser así, ¿cuál es el procedimiento a seguir? Agradecería que me lo describieran teniendo en cuenta que mis conocimientos de PC son los de un principiante.

Por último ¿dónde puedo conseguir los juegos de INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA, y las aventuras de WILLY BEAMISH? Desde ya muchísimas gracias.

PC JUEGOS: *Cuando decimos que deben pulsar SHIFT + L, quiere decir que se tiene que pulsar SHIFT y seguidamente L. En el argot o lenguaje de usuarios de computadoras existen ciertas palabras o símbolos que indican determinadas acciones o instrucciones; por ejemplo en este caso cuando se pone SHIFT + L , es decir que se pulsan las dos teclas casi al mismo tiempo.*

Por lo que comentas tienes un menú cargador, en ese caso debes ir al DOS y luego abrir el subdirectorio del PRINCE (CD\PRINCE) y luego tipeas PRINCE MEGAHITS o PRINCE DIGI IMPROVED, según la versión.

Para saber qué versión es, en pleno juego pulsa la tecla V y en ese momento aparecerá una leyenda que te indica qué versión del juego tenés.

Para conseguir los juego que solicitás, fijate entre los anunciantes de esta revista, seguro que ellos lo tienen.

ENCUESTA
Para conocernos mejor

Completa y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USAS:

- ☐ 8086
- ☐ 80286
- ☐ 80386 SX
- ☐ 80386 DX
- ☐ 80486
- ☐ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

- ☐ HERCULES
- ☐ CGA
- ☐ EGA
- ☐ VGA
- ☐ SVGA

PLACAS DE SONIDO

- ☐ NINGUNA
- ☐ ADLIB
- ☐ ADLIB PRO
- ☐ SOUND BLASTER
- ☐ SOUND BLASTER PRO
- ☐ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PERIFERICOS QUE USO:

- ☐ MOUSE
- ☐ JOYSTICK
- ☐ MODEM
- ☐ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

¿QUE ES LO QUE CONSIDERAS IMPORTANTE EN UN JUEGO?

- ☐ ACCION
- ☐ ARGUMENTO
- ☐ COMPLEJIDAD
- ☐ EDUCATIVO
- ☐ ENTRETENIMIENTO
- ☐ SONIDO
- ☐ FACILIDAD DE USO
- ☐ GRAFICOS
- ☐ REALISMO
- ☐ ORIGINALIDAD
- ☐ DEDUCTIVO

¿QUE TIPOS DE JUEGOS TE AGRADAN?

- ☐ ARCADE
- ☐ AVENTURA
- ☐ SIMULADOR
- ☐ ESTRATEGICO
- ☐ TABLERO
- ☐ INGENIO

TENES O PENSAS ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

- ☐ NINTENDO
- ☐ SEGA
- ☐ COMMODORE AMIGA
- ☐ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO. ¿QUE TE DECIDE PARA HACERLO?

- ☐ NOTAS EN REVISTAS
- ☐ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ☐ RECOMENDACIONES

¿COMO SUPISTE DE PC JUEGOS?

- ☐ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ☐ Recomendación
- ☐ Quiosco
- ☐ Otros

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOTE A VOS, LEEN TU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

TU JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

LA SECCION QUE MAS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEES SON:

....

....

....

OTRAS REVISTAS VARIAS QUE LEES SON:

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DAS A LA COMPUTADORA SON:

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USAS LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

PROGRAMA DE RADIO QUE ESCUCHAS:

....

PROGRAMA DE TV QUE VES:

....

DATOS PERSONALES

EDAD ....

SEXO ....

ESTUDIOS ....

OCUPACION ....



NUMEROS ATRASADOS
• SIMPSON ARCADE GAMES • LARRY 5, SPACE QUEST 1, TWILIGHT: 2000 • CURSO DE C • CONCURSO DE PANTALLAS • PROBAMOS LA SOUND BLASTER
• LOST EN LOS ANGELES • OBITUS • ROCKETEER • CURSO DE C • PROBAMOS LA ADLIB GOLD 1000 • CONCURSO DE PANTALLAS
PC Juegos
Misterio en la casa de Bart
MONKEY ISLAND II
Willy Beamish
ROAD & TRACK GRAND PRIX
CIVILIZATION
• INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA • PIPE DREAM • ROAD & TRACK GRAND PRIX • CIVILIZATION • TRUCOS PARA PRINCE OF PERSIA 1.3
• JUEGOS PARA WINDOWS • BOSTON BOMB CLUB • MARTIAN MEMORANDUM • CURSO DE C • CONCURSO DE PANTALLAS
SI A USTED LE FALTA ALGUNO DE LOS EJEMPLARES DE PC JUEGOS Y NO LOS ENCUENTRA EN LOS QUIOSCOS, ACERQUESE HASTA NUESTRAS OFICINAS EN ALSINA 2129 PRIMER PISO, CAPITAL, Y ADQUIERALO AL PRECIO DE TAPA.
PC Juegos



Fernando Jorge Riccio

OPERADORES DE INCREMENTO Y DECREMENTO

Son muy frecuentes los casos en que en un programa una variable debe ser incrementada o decrementada en una unidad. La forma convencional de resolverlo es la de asignar a la variable el valor de la misma más uno, o sea:

```
i = i + 1
```

El C tiene una sintaxis más sencilla para estos casos que es:

```
i += 1        ó        ++i   ó   i++
```

De la misma forma para la sustracción:

```
i = i - 1
```

puede reemplazarse por:

```
i -= 1        ó        –i   ó   i–
```

Los operadores de incremento o decremento de las variables pueden usarse como prefijo o sufijo de las mismas.

Al utilizarse como prefijo, la variable se incrementa o decrementa en una unidad antes de su utilización, mientras que al usarse como sufijo se incrementa después de ser usada. El resultado final es, obviamente, el mismo, pero al variar el comportamiento intermedio de la variable en ciertos casos es de vital importancia, como por ejemplo en el caso del siguiente vector:

```
lista[lugar] = 0;
++lugar;
```


DIRECCIONAMIENTO INDIRECTO

El operador que realiza la función inversa al de & es el representado por el símbolo *, que se aplica a una variable de tipo puntero, o sea que contiene la dirección de una variable para indicar que lo que se desea es el valor hacia el que apunta la variable, y no el valor en sí que contiene la misma.

Por ejemplo, si hacemos que:

```
direccion = &suma;
```

Entonces será:

```
suma = *direccion;
```

DIRECCIONAMIENTO INDEXADO

Esta forma de dar la dirección de un objeto o variable es tal que permite, con la ayuda de un valor denominado índice, obtener con respecto a una dirección de base de un objeto múltiple, vector o matríz, el valor de un elemento individual de ese objeto.

Por ejemplo:

```
int tabla[50];
```

Esta declaración crea un objeto que contiene 50 variables de tipo entero cuya dirección de base viene dada por el primer elemento de la tabla.

Si n es una variable de tipo entero que puede actuar como subíndice de la tabla, la dirección del elemento n-ésimo de la misma será:

```
&(tabla + n)
```

El acceso a dicho elemento se obtendrá utilizando el operador que representa el contenido de una dirección:

```
*(tabla + n)
```

Esta forma de ubicar elementos en una tabla es un poco engorrosa, por lo que el lenguaje C dispone de un operador que es el operador de indexación, y está representado por una pareja de corchetes, entre los que se encierra el número ordinal correspondiente al elemento de la tabla.

Por ejemplo:

TABLA	
tabla[0]	primer elemento
tabla[1]	segundo elemento
....	
tabla[n]	elemento n

LAS INSTRUCCIONES EN EL LENGUAJE C

Instrucciones Simples

La forma general en que se presentan las instrucciones más simples es:

expresión;

Una expresión puede estar dada por una operación de asignación o una llamada a una función.

Por ejemplo:

```
x = 0;          /* instrucción de asignación */
j = x + j * 2;  /* instrucción de asignación */
putchar('A');   /* llamada a función         */
```

INSTRUCCIONES DE CONTROL

Las instrucciones de control son las que permiten definir el orden en el que se ejecutará un programa, o sea que son las que nos permitirán tomar decisiones y que conferirán "inteligencia" al programa. El lenguaje C posee las siguientes instrucciones de control:

if else, else if	instrucciones condicionales
switch, case, default	instrucciones de selección
while, do while, for	instrucciones de iteración
break, continue	instrucciones para bucles
goto	instrucción de bifurcación
return	instrucción de retorno de función

podría reemplazarse por

```
lista[lugar++] = 0;
```

OPERADORES DE COMPARACION

Los operadores para relaciones de comparación son:

==	igual a
!=	distinto de
>	mayor que
<	menor que
>=	mayor o igual que
<=	menor o igual que

Testean la relación entre dos operandos y el resultado es un valor entero cuyos posibles valores son cero y uno (0 ; 1), que corresponden a lo que en otros lenguajes se conoce como valores "booleanos" verdadero y falso.

OPERADORES DE ACCESO A LOS OBJETOS

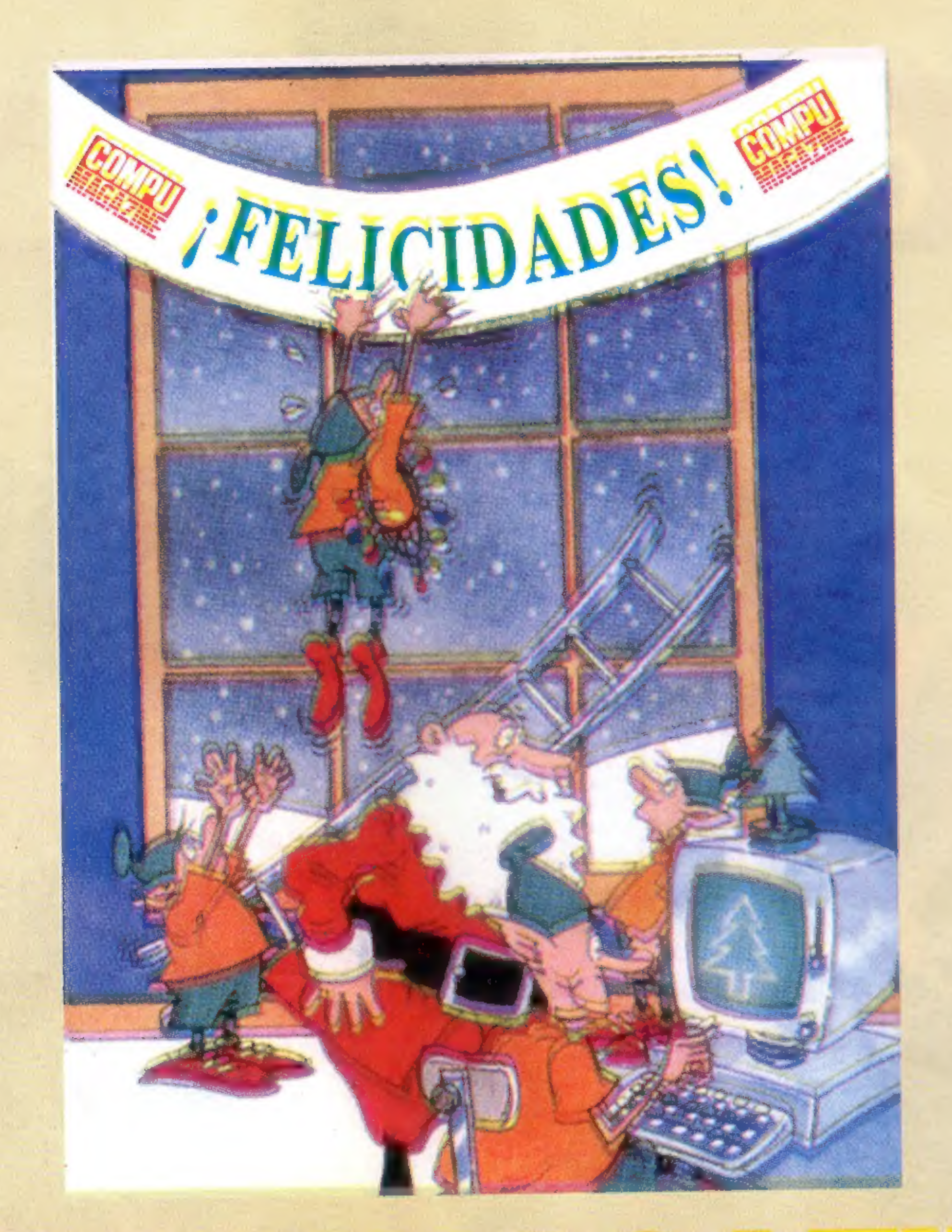
Dirección de un objeto

Todas las variables tienen una dirección designada en la memoria de la computadora, que puede ser estática o dinámica dependiendo del tipo de almacenamiento en memoria que se le haya asignado a la misma. El C posee un operador que al aplicarse sobre una variable extrae la dirección asociada a dicha variable y se simboliza con el signo & (ampersand).

Debe quedar en claro que no hay que confundir este operador con el operador binario del mismo signo que realiza un Y lógico entre dos variables enteras.

Ejemplo:

```
direccion = &suma;  /* extrae la dirección de la
                       variable suma */
```



COMPUMAGAZINE adelanta las fiestas

con el ejemplar de diciembre le regalamos:

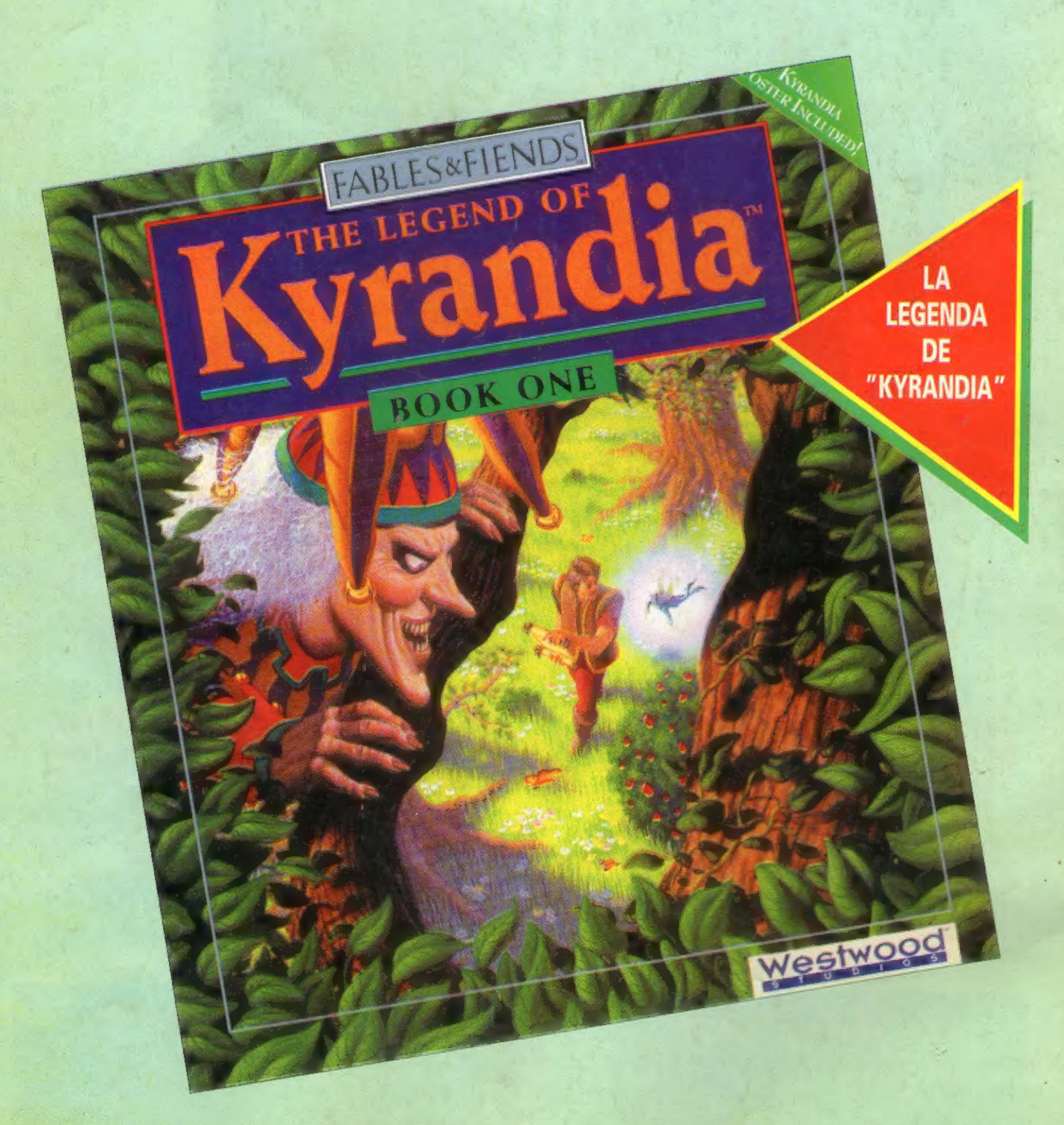
Un libro

"Información confidencial para los usuarios de PC". Es un libro en el cual, entre otras cosas, se revela información técnica y general sobre el mundo de las PCs, como ser: funciones no documentadas del DOS, códigos ASCII extendidos, etc.

Un Newsletter

Decisiones el Newsletter de COMPUMAGAZINE, brindará tendencias y perspectivas para ayudar al usuario en la toma de decisiones. Allí, entre otras cosas, y en forma sintética y clara, se verán gráficos que reflejan los perfiles del mercado.

PróxIMO NúMerO



LOS GANADORES DEL CONCURSO DE PANTALLAS • CURSO DE "C"
DINERO INFINITO PARA LARRY I • POLICE QUEST III "THE KINDRED"